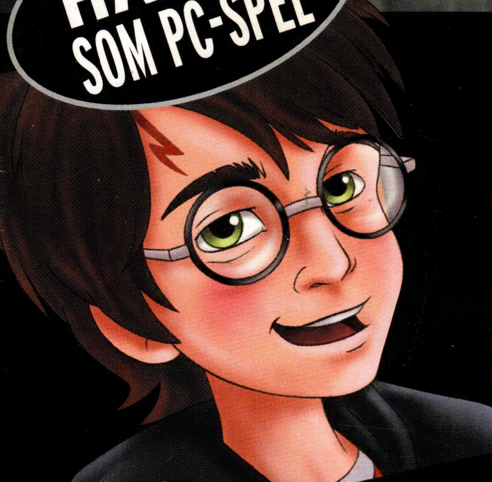
01/2002 ● HITMAN 2 ● MOTO RACER 3 ● RALLY TROPHY

EXTRA! FULLVERSION KARTING CHALLENGE

+ SVENSKA

incite PC Games

HARRY SOM PC-SPEL



Bara i incite PC Games!

- Snyggare än **MAX PAYNE**
- Större än **BLACK & WHITE**
- Tuffare än **HITMAN**
- Komplett storstad från 30-talet
- 60 autentiska veteranbilar

MAFIA

HARRY POTTER
OCH DE VISES STEN

6 SIDOR RECENSION, GUIDE & INTERVJU

CIVILIZATION 3

● SID MEIERS JUVEL ● SPELA I 6 500 ÅR ● 21 CIVILISATIONER ● 6 SIDOR RECENSION

17 RECENSIONER


POOL OF RADIANCE


STRONGHOLD


RALLY TROPHY


ZOO TYCOON


WORLD WAR 3

- CIVILIZATION 3
- HARRY POTTER
- ALIENS vs PREDATOR 2
- POOL OF RADIANCE
- STRONGHOLD
- RALLY TROPHY
- MOTO RACER 3
- ZOO TYCOON
- WW3: BLACK GOLD
- ROGUE SPEAR: BT
- PATRICIAN 2
- ROCK MANAGER
- TENNIS MASTERS
- 100 SWORDS
- INTELLIGAMES
- SKI RESORT TYCOON
- GOLF RESORT TYCOON

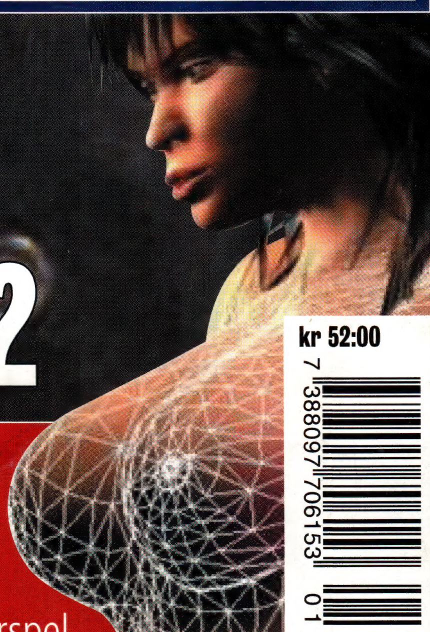
PLUS! BÄTTRE GRAFIK SPELTRIMNING

COMMANDOS 2 ● RED FACTION ● COLIN MC RAE 2



MULTIPLAYER-DEMO + RECENSION:

ALIENS VS. PREDATOR 2

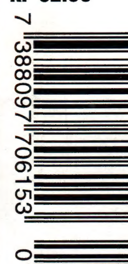


KITSCH PÅ PC

DEN TECKNADE HJÄLTINNAN

Druuna får ett eget makabert datorspel

kr 52:00



TIDSAM 0977-01

● TIPS: CHAMPIONSHIP MANAGER 01/02 ● FRAMTIDENS RACINGSPEL ● ÄR DU BEROENDE?

Alla priser inklusive moms!

Web butiken med personlig service!



PC Komplett Athlon XP 1600+

- Låda/Chassi: Chieftec Miditower ATX 340W Med Dörr
- Moderkort: MSI K7T-266A PRO2-RU, USB2.0, ATA/100
- Processor: AMD Athlon XP 1600+ 1,4GHz (Palomino)
- Minne: PC2100 256MB DDR
- Hårddisk: Western Digital 80GB 7200 RPM
- Grafikkort: Geforce 2 Ti 64MB DDR, TV-utgång
- Ljudkort: Soundblaster kompatibelt
- DVD/CD: 16X/40X
- Diskettstation: Sony 3,5"
- Sv. Tangentbord & Mus
- 3 års Garanti & Telefonsupport!

11.995:-

* Skärm ingår ej

Tillval: Windows XP Home Edition | Artikelnummer: 108599 | 1.350:-

Uppgraderingspaket XP 1600+

- AMD XP 1600+ 1.4GHz, 266MHz- Palomino processor
- EKL CPU-fläkt m/kullager för Socket A
- Moderkort VIAKT266A, ATA-100, RAID, LJUD, ATX, DDR.
- Minne - 256 MB DDR (266MHz)

4.395:-



Uppgraderingspaket XP 1800+

- AMD XP 1800+ 1.533 GHz, 266MHz- Palomino processor
- EKL CPU-fläkt m/kullager för Socket A
- Moderkort VIAKT266A, ATA-100, RAID, LJUD, ATX, DDR.
- Minne - 256 MB DDR (266MHz)

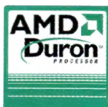
5.395:-



Uppgraderingspaket 900 MHz

- AMD Duron 900MHz
- Cooler Master CPU-fläkt
- Asus A7V-E Moderkort VIAKT133, ATA/100, ATX
- Minne - 128 MB PC133

1.995:-



Marknadens bästa priser på minnen!

- SDRAM PC100, 133 & 166
- DDR-DIMM PC266, RDRAM
- Original, Mosel & Winbond CL2.

Titta på www.komplett.se för dagspriser!



Finansiering

Vi har finansiering för studenter och privatpersoner. Köp varor för upp till 30.000 och dela upp din betalning på 36 månader. Ansök direkt på www.komplett.se

Hem PC

Komplett.se erbjuder nu förmånliga Hem-pc erbjudanden. Via www.komplett.se kan du enkelt konfigurera din egen hem-dator och se din månadskostnad direkt!

Varan är på lager

Vi har ett av Nordens största lager a dataprodukter och köper in stora partie Välj mellan 6000 olika varor från vår centrallager på över 5000 kvm. För hela vårt utbud kolla på www.komplett.se



Hansol **2.995:-**

Artikelnummer: 102917

Hansol 19" 900P TCO-99

- 1600x1200 i 75Hz
- Dot Pitch 0.26mm
- 3 år på platsen garanti!



ZyXEL **2.750:-**

Artikelnummer: 101065

Zyxel Router Prestige 100IH IP

- ISDN- Router TCP/IP för uppkoppling av flera PC
- Smart lösning med inbyggd HUB
- Passar för Windows 95/98/ME/NT/2000



MMORE **275:-**

Artikelnummer: 108418

Mmore CD-R plate 80 min

- Godkända för bränning i 24x hastighet
- Skivorna har extremt låg felprocent
- Levereras i "Cake Box" med 50stk skivor



IBM **1.450:-**

Artikelnummer: 106595

IBM Deskstar 40GB IDE 7200RPM

- 2 MB cache
- Rotationshastighet: 7200RPM
- ATA-100



ASUS **2.095:-**

Artikelnummer: 108486

V7700 GeForce2 Ti 64MB DDR

- Chip: nVidia GeForce 2 titanium
- Minne: 64Mb DDR 400MHz
- Optimerad för Windows XP



ASUS **2.350:-**

Artikelnummer: 108492

A7V266-E Moderkort for Socket A

- Moderkort för Socket A, ATA/100
- RAID, PC2100 DDR upp till 3GB
- VIA´s nya chipset KT266A !



CHIEFTEC **1.195:-**

Artikelnummer: 106844

Dragon Medium Tower dörr

- Solid strömförsörning på 340W
- Stöder alla ATX moderkort. Stöder Pentium 4
- Levereras även i blått och silver.



PLEXTOR **1.895:-**

Artikelnummer: 107558

Plexwriter IDE 24x/10x/40x

- CD-brännare 24x/10x/40x
- Intern CD brännare utan mjukvara
- Stöder Burnproof PoweRec II Technology



GAINWARD **2.750:-**

Artikelnummer: 108421

AGP GeForce3 Ti/450 64MB 4,5ns

- Hög-kvalitets HDTV / DVD playback
- TV-Ut upplösning upp till 800x600
- Stödjer upplösningar upp till 2048x1536 i 75Hz



LITEON **1.150:-**

Artikelnummer: 107749

Lite On IDE 16x/10x/40x

- IDE CD-Brännare
- BURN® PROOF technology
- Grymt prisvärd brännare!



AMD **2.795:-**

Artikelnummer: 108607

AMD XP1800+ 1.533 GHz OEM

- Hastighet: 1.533Ghz
- Motsvarar Pentium4 1.8GHz
- Busshastighet (FSB): 266Mhz



AMD **1.795:-**

Artikelnummer: 108605

AMD XP1600+ 1.4 GHz OEM

- Hastighet: 1.4Ghz
- Motsvarar Pentium4 1.6GHz
- Busshastighet (FSB): 266Mhz



Western Digital **2.195:-**

Artikelnummer: 106765

Caviar 80GB IDE 7200RPM

- 2 MB cache
- Rotationshastighet: 7200 RPM
- ATA-100



DOLBY DIGITAL dts

Cyber Home **1.895:-**

Artikelnummer: 107555

Cyberhome DVD spelare

- Stöder DVD, CD, MP3 och Audio
- Svart utförande
- Dolby Digital 5.1 och DTS



CompactFlash **750:-**

Artikelnummer: 103081

Compact Flash Card 128MB

- Passar till de flesta Digitalkameror.
- Vi har även 32 och 256 modular
- Typ I



CREATIVE **1.250:-**

Artikelnummer: 108205

Creative Ljudkort Audigy Player

- PCI ljudkort med Firewire
- Synthesizer chip: Audigy Wavetable
- Grymt kort till spel och musik!

Alla priser inklusive moms!

Telefon: 031-710 2000,
Telefax: 031-710 2001
E-mail: komplett@komplett.se

Vi reserverar oss för eventuella tryckfel och slutförsäljning.

komplett.se
- en del av Norkom

■ Redaktören har ordet

därför innehåll

är denna tidning extra bra

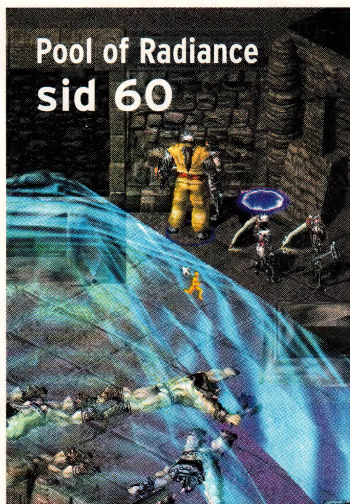


Det är ett nöje att gå till jobbet när en del av jobbet är att spela så bra datorspel som det här numret är fyllt med.

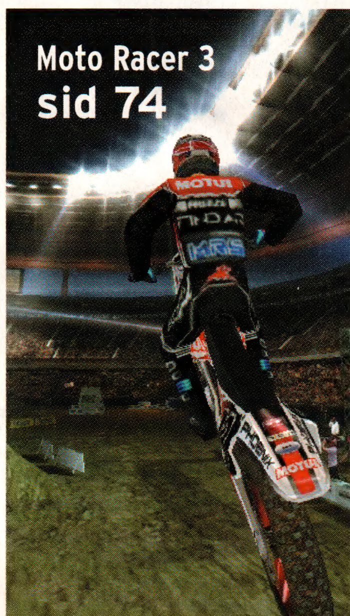
Som första tidning i Europa har vi fått lov att spela *Mafia*, och även om spelet bara var klart till 95 procent när vi fick det så kan vi fastslå att det har hög "vill ha"-faktor.

Detsamma kan sägas om Harry Potter-spelet, som har fått massor av publicitet – och är precis så bra som det ska vara. För actionfansen recenserar vi *Alien vs. Predator 2*, medan racingfansen kan läsa om *Rally Trophy* och en nästan extatisk bedömning av *Moto Racer 3*. Strategifansen har fått ett av de mest genomarbetade spelen i genren med *Civilization 3*, och vi skriver också om familjespelet *Zoo Tycoon*. Dessutom delar vi för första gången ut en tia i betyg i ett hardware-test!

Michael Broström, redaktör
incite PC Games



Pool of Radiance
sid 60



Moto Racer 3
sid 74

nyheter

kommer snart

special

recensioner

Fullversion

KARTING CHALLENGE



GOKART-SIMULATION Det blir stenhårda kamper i spelet och även på den lättaste nivån kan du riskera att bli knuffad av banan.



Den här månaden får du ett hektiskt gokartspel som fullversion. *Karting Challenge* är en simulation av gokart-sporten med realistiska 3D-miljöer fyra individuella gokarts och 8 banor. Du kan köra på tre olika nivåer: Hobby, amatör och pro, och du kan köra såväl enskilda lopp som turneringar. Spelet har stöd för multiplayer i nätverk med upp till sex spelare.

hardware

spelstrategi

brevlådan

HARRY POTTER



är ett lysande exempel på, hur man överför en bok till ett datorspel

sid 48



MAFIA

Ett skitigt, rått och stinkande mästerverk

sid 18

demo CD



Det är högsäsong för demos och det finns över 500 MB av dem på CD:n. Här finns gamla bekanta från EA Sports och *Rainbow Six*, men också en ny flott titel som *Empire Earth.*

demos

- R6 ROGUE SPEAR: BLACK THORN
- ALIEN VS. PREDATOR 2 MULTIPLAYER
- POOL OF RADIANCE
- EMPIRE EARTH
- FIFA 2002
- NHL 2002
- RALLY TROPHY
- KYODAI MAHJONGG

videos

- GHOST RECON GAMEPLAY-VIDEO

PATCHES:

- ROGUE SPEAR: BLACK THORN v. 261
- COMMANDOS 2 INTERNATIONAL PATCH
- FIFA 2002 DEMO EXPANDER
- NOLF 1103-1104
- RED FACTION v.1.10

INTERNET:

- GAMESPY ARCADE v.1.0
- GETRIGHT ● GODZILLA

DRIVERS:

● DETONATOR 3 v.12.41 ● GLSETUP v.1.0.0.117 ● DIRECTX 8.0A

SECURITY

- INOCULATE IT FULL VERSION
- ZONE ALARM 2.1.44

SYSTEM

- WINRAR 2.71 ● WINZIP 8.0
- SISOFT SANDRA 2001
- SAFECLEAN 3.0

TWEAK TOOLS

● NV-MAX ● HZ-TOOLS ● GEFORCE TWEAK ● 3DFX OVERCLOCK ● DETONATOR COOL BITS ● 4-IN-1 VIA ● PS2-RATE

TIPS & CHEATS

EXTRAS

- INCITE BABES ● WALLPAPERS
- BLACK & WHITE TOOLS
- MAX PAYNE LEVELS & TOOLS

BONUS!

MÅNADENS MOD

- VAMPIRE SLAYER v.2.0 FÖR HALF-LIFE



X-TIDEN NÄRMAR SIG

Incite provade **XBOX** när konsolen kom på blixtvisit till Skandinavien

Visserligen får Microsofts nya superkonsol, Xbox, inte officiell Sverigepremiär förrän den 14 mars 2002, men maskinen finns redan på marknaden i USA, och nyligen fick incite möjlighet att prova ett par av de första Xbox-spelen, när de hittills enda fem exemplaren av konsolen i Nordeuropa var på besök i Köpenhamn.

Det handlade om nästan färdiga versioner av snowboardspelet *Amped: Freestyle Snowboarding*, fortsättningen på de klassiska Abe-spelen, *Oddworld: Munch's Oddysee*, bilspelet *Project Gotham Racing* och inte minst det länge efterlängtade skjutaspelet *Halo*. Och medan de två första var en besvikelse, både vad avser grafik och gameplay, så visade *Project Gotham* och speciellt *Halo*, att X-box har potential till något stort. *Project Gotham* bjöd på bra arkadrace med mycket detaljerad grafik som flöt på perfekt, till och med när fyra spelare var på skärmen samtidigt. Den största upplevelsen var dock *Halo*. Grafiken var mycket fin, om än kanske inte riktigt så revolutionerande som man kunde ha väntat. I gengäld var tempot hårresande högt, och spelets gameplay mycket underhållande. Sammantaget en spelupplevelse som var klasser bättre än något PlayStation 2 kan prestera, och helt i klass med de bästa skjutaspelen för PC. Det är dock också nödvändigt, eftersom X-box enligt Microsoft kommer att kosta runt 4 500-5 000 kronor, alltså bra mycket mer än en PS2 kostar idag.



KÄRT ÅTERSEENDE *Oddworld* har blivit mer plattformsliknande.



HALVKASST *Amped* verkade förhastat och ganska ofullständigt.



VAR ÄR BATMAN? *Project Gotham* verkar både snyggt och tempofyllt.



KANON! *Halo* lever upp till löftena om supereffektiv actionunderhållning.

MYSMONSTER PÅ PC

Ny tecknad film åtföljs av en rad **DATORSPEL**





Under november månad hade filmproducenterna från Pixar (de med bland annat *Toy Story 1* och *2*) USA-premiär på sin senaste film, *Monsters Inc*, om de två monstren Mike och Sulley, som i slutändan visar sig vara inte fullt så skrämmande som de kanske ser ut. Som vanligt åtföljs den av en rad datorspel som når oss under loppet av 2002. Ett av de mer intressanta är *Monsters Inc: - Skrämmarön*, där chefen för monstrens organisation, direktör Waternoose, skickar Mike och Sulley till ett träningsläger där de kan lära sig hur man skrämmer livet ur människor. Därtill kommer bland annat de så kallade Wreck Room-spelen, som blir en samling av välkända småspel som pool och bowling med den rätta monsterstämningen. Alla spelen ska enligt producenterna kunna tilltala både barn och vuxna ... tja, vuxna med barn kanske.

■ OH BABY, ONE MORE TIME

Poptjejer, gör er klara att tjuta. I april är Britney Spears klar med ett nytt datorspel, *Britney's Dance Beat*, där du får rollen som Britney, som förbereder sig inför sin turné genom att öva in en rad avancerade danssteg. Spelet får musik av popidolen själv inklusive hitlåtarna "Baby One More Time" och "Oops! ... I Did It Again". Jippie! Vi kan nästan inte vänta!

TA FRAM BADBYXORNA

Det tänks kreativa tankar hos spelproducenterna när de ska utveckla nya idéer till sina managerspel. Det senaste exemplet är *Beach Life* från Eidos, där du, som namnet antyder, ska bygga upp ditt eget sandfyllda semesterparadis i bästa Ibiza-stil komplett med både hotell, barer, nattklubbar och olika strandaktiviteter på en rad exotiska öar. Alltså en chans att återuppleva sommarens semesterfyllor utan risk för bakfylla. Beachpartyt börjar enligt planerna under sommaren 2002.



Mycket tyder på att skjutaspelens suverän är på väg till vita duken

HALF-LIFE SOM FILM?

Det har länge ryktats på nätet att skjutaspelet *Half-Life* skulle vara på väg som film. Nu har producenterna bakom spelet, Valve Software, själva blåst liv i ryktet genom att bekräfta att de fått förfrågningar från en rad ej namngivna filmbolag (däribland ett par av de riktigt stora), som skulle vara intresserede av att göra en spelfilmsversion av det klassiska actionspelet.

Därför ber Valve nu spelets fans att komma med idéer till en eventuell film, allt från handling och manuskript till vilka de kunde tänka sig att se i huvudrollerna, och om de över huvud taget är intresserade av att se sitt älskade *Half-Life* på den stora duken, speciellt med tanke på tidigare spel/filmers växlande framgång (som t ex Final Fantasy-floppen). Vill du vädra din åsikt kan du skicka ett mail till Valve på adressen: *movie@valvesoftware.com*



PRISJAKT I RYMDEN

Det stundar svåra tider för galaxens kriminella när polska Techland ger ut skjutaspelet *Chrom* under 2002.

Du spelar prisjägaren Logan, som blir fångad i ett blodigt krig om mineralreserver i ett fjärran solsystem. Striderna breder ut sig över 10 landskap från tropiska djungler och gruvor till futuristiska militärinstallationer och rymdbaser. För ändamålet utrustas du med ett stort urval knivar, pistoler, plasmagevär, eldkastare och granater samt extrautrustning som ficklampor och sonar. Dessutom ska du kunna förbättra din karaktär med elektroniska implantat, som både ökar precisionen, hälsan och farten.

■ DINO-STRATEGI

I bästa Jurassic Park-stil kan strategifans se fram mot en dinosauriefylld sommar 2002, när strategispelet *Jurassic Park! Dino Island* utkommer. I spelet gäller det att bygga en egen nöjespark genom att först kläcka sina egna förhistoriska stjärnor och därefter arrangera en rad attraktioner, som t ex Ultimate Dino Fighting.

■ ARMÉN FÅR SPEL

Den amerikanska armén har startat ett ovanligt samarbete med spelutvecklarna från Sony, ImageWorks, Pandemic Studios och Quicksilver Software om att utveckla en rad ultrarealistiska krigsspel, som både kan användas till rekryternas grundträning och till vanlig försäljning i spelbutikerna. Det första, *C-Force*, utvecklas för den nya generationen av konsoler medan det andra, *CS-12*, blir ett PC-spel där du får rollen som ledare för en större grupp militärer.

Det har ännu inte satts något utgivningsdatum på spelen.

BARA BRÖST

DEN TECKNADE PORRHJÄLTINNAN Druuna får sitt eget datorspel



Nu blir det inte mycket sexigare. Druuna är namnet på en yppig hjältinna, som hittills mest har visat upp sig i en ganska avklädd tecknad serie med samma namn. Nu har franska Microids beslutat sig för att den frisinnade damen ska få ett eget action/adventure-datorspel med namnet *Morbus Gravis*.

Historien börjar med att Druuna ligger i koma med hjärnan ansluten till en dator, vilket gör det möjligt för oss spelare att spela igenom de händelser som ledde till hennes olycka, och därmed förhoppningsvis väcka henne ur dvalan.

Spelet ska bli en blandning av *Resident Evil*, *Tomb Raider* och *Dragons Lair*, där du styr Druuna genom 24 banor, medan hon mer eller mindre avklädd bekämpar ett antal mycket blodtörstiga monster. Spelet är utrustat med 60 minuter videosekvenser, som mest troligt kommer att visa den kära Druuna i all sin prakt.

Erotiska datorspel har hittills haft en tendens att vara riktigt genomusla, så vi tillåter oss ärligt talat att tvivla på Druunas kvaliteter tills vi har recenserat spelet i nästa nummer av incite. Men vill du se mer av Druuna kan du titta på sidorna: *www.druuna.net* eller *www.druuna-thegame.com*



SLAKTHUS Utöver hjältinnans behag ser *Druuna: Morbus Gravis* ut att bli en ganska morbid upplevelse.

Snabbare, mindre, billigare

Nya maskiner, ny utrustning. Häng med i de senaste hardware-framstegen.

Superljud i actionspel
Ljudkortsspecialisterna från Creative Labs ska utrusta sitt nya ljudkort med den nya ljudstandarden *EAX Advanced HD*, som lär vara fyra gånger bättre än företagets tidigare ljudkort. De första spelen som stöder den nya standarden blir de två actionspektaklen *Return to Castle Wolfenstein* och *Soldier of Fortune 2* från Activision. Det billigaste av de nya korten är *Audigy Player* och det dyraste kortet lär bli *Audigy Platinum EX*.



Sparade spel i fickan
Företaget eMagic Tech har utvecklat en hårddisk stor som en nyckelring som kan innehålla mellan 8 MB och 512 MB data och lätt kan tas med från dator till dator. Den så kallade *Pen Drive* kopplas till USB-porten och kan bland annat användas för att förvara sparade spel på när du går från dator till dator. En mellanversion med 32 MB minne ska kosta runt 1 000 kr.





MER NORSK ACTION

ACTIONSIGHTSEEING De enorma miljöer som kännetecknade originalet utökas ytterligare i *Project IGI 2*.

Actionspelet **PROJECT IGI** får en uppföljare under 2002

Det utmanande (men lite väl buggiga) actionspelet *Project IGI* blev en stor framgång när det kom ut för ett år sedan. Nu har producenterna från norska Innerloop Studios börjat på fortsättningen, som ska vara klar under andra kvartalet 2002.

Liksom i originalet spelar du den förre commandosoldaten David Jones, som nu arbetar för den hemliga aktionsstyrkan IGI. Också denna gång blir han utskickad på uppdrag över hela klotet, närmare bestämt Ryssland, Libyen och Kina, i tre uppdragsbaserade kampanjer. Spelets gameplay bygger åter på tänk först och skjut sedan-principen medan du infiltrerar flygbaser, hamnar och hemliga militära installationer. Innerloop har utlovat en helt ny form av artificiell intelligens, som gör att fienderna ska kunna reagera mer realistiskt när de försöker hitta och ta kål på David Jones. Också grafikmotorn ska få ett ordentligt lyft så att både byggnader, landskap och karaktärer blir mer detaljerade, samtidigt som nya väder- och ljuseffekter ska göra hela spelupplevelsen långt mer verklighetstrogen.

HJÄLTEMOD

WARLORDS BATTLECRY återvänder

Det blir realtidsstrategi i bästa äventyrsstil när populära *Warlords Battlecry* får sin fortsättning under våren.

Som i det första spelet bygger efterföljaren på ett system där dina hjältar (12 sorter totalt) stiger i styrka och förmåga efterhand som de överlever de olika slagen, men denna gång kan du också överföra dina hjältar till multiplayer-delen och därmed utnyttja deras styrka på nätet. De två andra nyheterna är dels förmågan att kalla fram en enorm titan till ens hjälp under slagen, och dels möjligheten att be dina magiker att automatiskt använda sin förmåga när så krävs.

SE UPP! Vad är en äventyrsvärld utan drakar? Grafiken blir finputsad i *Warlords Battlecry 2*.





ÖVERSKÅDLIGT? Det nya menysystemet ska göra det enklare att behålla överblicken.

MAGISKA MERLIN

Och medan vi håller på med fortsättningar så kommer tredje versionen av det populära *Lords of the Realm* i slutet av 2002.

Lords of the Realm 3 bjuder på den sedvanliga kampen mellan det goda och det onda i medeltida omgivningar med en stor portion magi. Spelet utrustas med ett förenklat menysystem, som ska göra spelet enklare och snabbare att lära sig. Handlingen kommer att blanda autentiska personligheter, som den skotska frihetskämpen William Wallace, med mytiska karaktärer som trollkarlen Merlin, i ett maktspel där krigskonst och politisk förmåga har lika stor betydelse för utfallet.



■ GRATIS GODIS TILL *BALDUR'S GATE 2*

Normalt sett är spelmods något med nya vapen, monster och banor till diverse actionspel. Men nu har en grupp rollspelsentusiaster utvecklat ett omfattande tillägg till *Baldur's Gate 2*, som bland annat innehåller över 40 nya små, jätte- och megauppdrag samt 40 nya karaktärer, som sammanlagt ska ge upp mot 30 timmars extra speltid. Tillägget har fått namnet *The Darkest Day* och är på 266 MB (och kräver att du har det officiella tillägget, *Throne of Bhaal*). Tillägget hittar du på adressen: www.teambg.net/tdd

MAFFIARACING



MINIFÖRBRYTARE Även den största gangster måste börja i liten skala.

En av de senaste stora framgångarna till PlayStation är det uppdragsbaserade racingspelet *The Italian Job*. Spelet, som bygger på den klassiska maffiafilmen med samma namn (med Michael Caine i huvudrollen), var först tänkt som en ren PlayStation-produkt, men nu har producenterna från SCI Entertainment beslutat sig för att också göra en PC-version.

I spelet följer vi den ambitiösa förbrytaren Charlie Croker, som planerar att stjäla guld till för fyra miljoner dollar från maffian och den italienska polisen. Men innan man kommer så långt måste man genom över 70 uppdrag (från testkörning till transport av sprängämnen) i 13 olika fordon på konstant flykt från både maffia och polis. Jakten inleds efter nyår.

■ NY ANTIPIRATBYRÅ

Branschorganisationerna för film-, video- och datorspel har tillsammans startat Svenska Antipiratbyrån för att försöka få bukt med piratkopieringen. De drabbade företagen har tröttnat och sätter nu hårt mot hårt och meddelar att de "förklarar krig mot piratkopierarna." Läs mer på www.antipiratbyran.com



HJÄRNDÖD TAXIKÖRNING

Dreamcast-racet *Crazy Taxi* kommer i PC-version



I allmänhet brukar konsolspel floppa rejält när de överförs till PC. Men när det gäller racingspel är det faktiskt ett par spännande konsolkonverteringar på väg.

Ett av mest intressanta är Dreamcast-hiten *Crazy Taxi*, som i all sin enkelhet går ut på att köra kunder mellan olika destinationer som t ex Kentucky Fried Chicken eller den lokala Levis-butiken. Är du snabb erhåller du en tidsbonus, medan kunderna hoppar ur bilen om du sölar. På vägen kan du tjäna ytterligare bonuspoäng genom att utföra olika halsbrytande stunts, flyga genom luften eller sladda runt i svängarna.

Det handlar alltså om arkadracing helt utan realistiska hänsynstaganden och åtföljt av ett hårdpumpat soundtrack med musik från t ex Bad Religion och Offspring. Producenterna från Empire upplyser om att PC-versionen, som ska vara klar till april, blir en trogen kopia av Dreamcast-versionen, dock försedd med högre skärmupplösning på upp till 1 024 x 768 och möjlighet till multiplayer-spel för upp till fyra personer i ett lokalt nätverk.



PLATTAN I MATTAN Det liknar mer ett slagfält än en racerbana, men så här ser banorna ut i *Hovercraft*.

SVÄVARE MED TURBO

Granater och laserkanoner är en fast del av racingens framtid i *Hovercraft*

Det är upplagt för futuristisk racing av en annan värld när GSC släpper sitt förslag på framtidens racingspel, *Hovercraft*, i butikerna under 2002. I spelet ska du styra ett antal olika och tungt beväpnade svävare genom en rad banor i en ogästvänlig framtidsvärld.

Spelet innehåller både traditionell arkadracing och ett karriärläge, där du tjänar ihop pengar för att förbättra farkosternas köregenskaper och utrustning. De olika farkosterna har olika styrkor. Sportvarianten är t ex snabb, medan spaningsversionen kan camouflera sig under striderna mot civila motståndare, polis och militära farkoster.

NYA MÅLCHANSER

FIFA får ny och finputsad konkurrens på de virtuella fotbollsplanerna



FULA TRICKS
Både grafik och animering ska bli kraftigt förbättrade i 2001/2002-versionen av *Champions League.*

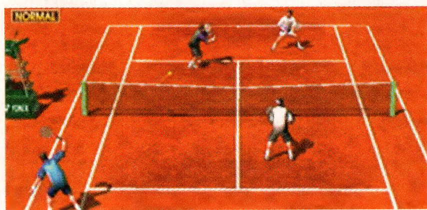
De tidigare versionerna av Infogrames Champions League-fotbollsserie har, om vi ska uttrycka oss diplomatiskt, varit av varierande kvalitet. Men med *UEFA Champions League 2001/2002* hoppas de franska spelutvecklarna att på allvar kunna konkurrera med EA Sports FIFA-serie.

Den nya versionen blir således försedd med en helt ny grafikmotor, som förbättrar både spelarnas utseende (inklusive animerade ansiktsuttryck och autentiska spelardräkter) och naturtrogna arenor och omgivningar som t ex animerade åskådare samt kameramän och hysteriska tränare längs sidlinjerna. Det blir fem olika speltyper, som omfattar vänskapsmatcher, turneringar, en cupvinnarcup och självaste Champions League. Samtidigt finns det så kallade "historiska" spelläget, där du kan spela en rad klassiska Europacupmatcher från de senaste årtiondena.

Om detta räcker till för att rätta till seriens skamfilade rykte får vi se när spelarna enligt planerna springer ut på planen i mars.

EXTREM KAMPSPORT

Det blir möjlighet till att dela ut massor av stryk efter att THQ har köpt rättigheterna till att under fem år producera en rad spel som bygger på det så kallade "Pride Fighting Championship", där kämparna blandar element från både brottning, judo och kickboxning i ett försök att slå varandra i golvet. Det första spelet ska bli klart i slutet av 2002 och ska bygga på en grafikmotor som både kan skapa detaljerade karaktärer (som var och en byggs upp av cirka 5 000 polygoner) och återskapa de blodiga effekterna från verklighetens arenor.



GÅ PÅ NÄT
Förutom en högre skärmupplösning blir grafiken i *Virtua Tennis* identisk med den i Dreamcast-versionen.

Ett rent ess

Det har varit ont om bra tennisspel till PC de senaste åren, med *Tennis Masters Series* som vi recenserar på annan plats i detta nummer, som det enda riktiga undantaget. Men kanske finns det hopp nu när Empire, som vi nämnt även står bakom PC-versionen av *Crazy Taxi*, under februari kommer med sin konsolkonvertering av Dreamcast-klassikern *Virtua Tennis*. I spelet kan du kämpa dig genom antingen enstaka matcher, turneringar eller det så kallade world-tour-läget.

Det sistnämnda går ut på att du på en världskarta väljer mellan en rad utmaningar av varierande svårighetsgrad, där du tränar upp din förmåga. Det kan vara allt från singel- och dubbelmatcher till diverse minispel som t ex att skjuta mot bowlingkäglor och lobba bollen ned i en rad burkar. Under tiden tjänar du pengar som kan användas i tennisbutiken för att få tillgång till ny utrustning, spelare och dubbelpartners.

Hot & Not

100° KOKHETT

Flera skateboardstunts väntar
Tony Hawk's Pro Skater 3, som har stor framgång på PS1 och PS2, kommer enligt Activision också snart till PC. Spelet förväntas bli färdigt i början av 2002.

Krig på rälsen
Microsoft har haft överraskande stor framgång med sitt *Train Simulator*, och det har fått konkurrenterna att vakna upp. Således är Strategy First i full gång med sin tågsimulator, *Trainz*, som förväntas vara körklar någon gång till våren.

SOMMARHETTA

Väntan snart slut
Då ska det nu äntligen vara helt säkert. *Command & Conquer: Renegade* utkommer den 12 februari, och den här gången ser datumet faktiskt ut att hålla. Vi följer upp med en recension snarast möjligt.

VINTERKYLA

Allvarliga Sam halkar efter
Uppföljaren till *Serious Sam* har skjutits upp och väntas inte bli klart förrän någon gång under våren 2002. Enligt producenterna, Croteam, gör man detta för att få tid att fixa ett oförutsett stort antal buggar i spelet.

Stridsrobotar avlivas
Electronic Arts har meddelat att produktionen av online-spelet *Multiplayer Battletech 3025* och flygsimulatorn *Air Warrior III Millennium* har stoppats. Det ska framför allt bero på ekonomiska problem för EA:s online-avdelning.

-10° DJUPFRYST



SHINJA
SERPENT CLAN

"Only strength and the willingness to use it can preserve us."
Shinja's reputation for ruthless justice precedes him in battle, weakening even the strongest warrior's blows.



GRAYBACK
WOLF CLAN

"Hear me, sorcerers: you cannot cage the wolf."
He is a peerless battle leader and when he wished he can urge his warriors to strike with increased force.



ZYMETH
LOTUS CLAN

"The warlocks of the Forbidden Path have conquered death itself, but I am still their Master."
He is a master manipulator and orator, using deception and threats to build coalitions and cow opponents.



KENJI
DRAGON CLAN

"I am Kenji, Lord of the Dragon clan, and my ancestor broke the world."
Having returned to his homeland after a seven-year exile, Kenji must make a choice will he subjugate or liberate this war-torn land?

CRAVE ENTERTAINMENT LiQUiD ENTERTAINMENT  Ubi Soft

Ubi Soft Entertainment Sweden AB
Tel: 08 564 351 30 - Fax: 08 704 03 43
E-mail: infose@ubisoft.dk





BATTLE REALMS™

EVERY WARRIOR HAS A NAME

AVAILABLE IN NOVEMBER 2001

www.battlerealms.com



DEN ULTIMATA UPPFÖLJAREN

Ultima Online får fristående tillägg nästa år

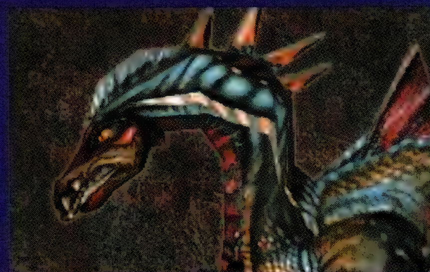
Över 225 000 spelare är för närvarande registrerade i det klassiska online-rollspelet (MMORPG) Ultima Online från 1997. Nyligen offentliggjorde producenterna från Origin Systems att de arbetar på ett fristående tillägg (kan spelas även utan originalet) med namnet *Lord Blackthorn's Revenge*, som enligt planerna ska vara färdigt i början av 2002.

Tillägget utvecklas i samarbete med serietecknings-konstnären Todd McFarlane, som är mannen bakom en hel rad tecknade kultserier som t ex *Spawn* och *Heavy Metal*. Han ska skapa över 30 nya karaktärer till spelet, som kommer att fylla en helt ny och hittills okänd värld.

Huvudfiguren blir den fruktansvärde Lord Blackthorn som också har uppträtt i tidigare episoder av Ultima Online-sagan, men som nu har blivit förvandlad till en blodtörstig varelse, till hälften människa och till hälften djur, med en egen armé av stridsberedda monster.

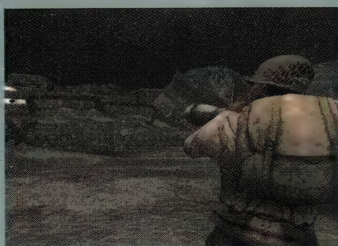
Tillägget får också en bättre artificiell intelligens, en ny hjälpfunktion och ett poängsystem som belönar eller bestraffar spelarna allt efter hur de uppför sig.







NYA VARGTJUT



Så kom det andra multiplayer-testet av *Wolfenstein*. Demot innehåller samma bana som innan, men spelets gameplay har blivit "tweakat" ganska kraftfullt, så att striderna blir långt mer välbalanserade och jämbördiga än i den första versionen. Man har också tillfört ett par nya speltyper, varav "Stopwatch Mode", där du både ska lösa en uppgift och försöka att slå de andra lagens tid, nog är den mest intressanta. Gränssnittet har också fått sig en ordentlig omgång, och *Return to Castle Wolfenstein* ser definitivt mer färdigt och finputsat ut nu. Du hittar den nya versionen på: *www.dailyrush.dk/stories/4788/*



OCH GUD SKAPADE RENEGADE



MUTANTPSYKOPAT Fienderna är många i *Renegade*. Och nu kan du också läsa hur de har blivit så ondskefulla.

Producenterna bakom det C&C-baserade actionspelet *Command & Conquer: Renegade*, Westwood, har beslutat sig för att inviga spelarna i historien bakom spelet. Den gåtfulla berättelsen om de onda NOD-styrkorna och idealistiska GDI-soldaterna läggs stegvis ut på spelets hemsida ett kapitel i taget. Det första kapitlet dök upp för ett par veckor sedan, och det är meningen att ett nytt avsnitt ska följa varje torsdag under december. Själva spelet förväntas utkomma i mitten av februari 2002. Läs historien på: *http://westwood.ea.com*

Spelare på droger

Enligt Internet-tidningen Salon.com har en oroväckande tendens dykt upp bland amerikanska spelare: Det har blivit vanligt att vara "hög" på diverse lyckoskapande medel medan man spelar på computerparties och LAN. För oss nordbor kan det kanske låta som en storm i ett vattenglas, men organisationer som t ex CPL har tvingats införa mycket stränga regler inom detta område för att försäkra sig om att deras tävlingar ska genomföras vid "sinnenas fulla bruk" ...

Läs mer om problemet på: *www.salon.com/tech/feature/2001/11/06/games_drugs/index.html*



Krig mot Counter-Strike-fuskare



BARA VÄNTA! Nu kommer Valve att dra åt tumskruvarna på de spelare som fuskar i *Counter-Strike*.



PAYBACK! Snart är det slut med att utrusta sina soldater med supervapen och härja osårbar på nätet.

Spelproducenterna från Valve Software har efter hand fått så många klagomål från irriterade spelare som var frustrerade över att det inte har gjorts mer för att förhindra fusk på de många Counter-Strike-servrarna att Valve nu har bestämt sig för att själva ta upp kampen mot fuskarna.

Enligt ett mail som en av programutvecklarna hos Valve, Eric Smith, har skickat till mottagarna av spelets nyhetsbrev, arbetar man för tillfället på en långsiktig lösning som helst ska vara klar inom överskådlig framtid: "Jag kan dessvärre inte gå närmare in på detaljer om vad vi ska göra, men eftersom vi själva spelar mycket på nätet och är minst lika frustrerade över fusket som alla andra laglydiga spelare har vi redan börjat med programmeringen av en lösning, som vi ska införa gradvis tillsammans med framtida speluppdateringar under nästa år," förklarar Eric Smith.

Piska kändisar på nätet



Vad säger du om att kunna slå din favorit-"celebrity" i ett spel på nätet. Det är exakt vad Microsoft erbjuder via sin MSZone.com. *Outsmart* är namnet på ett datorspel med oskyldigt utseende, där spelarna kan ställa upp i en match i allmänbildning mot en hel rad berömdheter, som guidas genom de många frågorna av showens värd Tim Parker. Bland de kända gästerna i tidigare avsnitt av *Outsmart* som du kan hämta och tävla mot kan nämnas: Fat Boy Slim, Sisqo, Jessica Alba och filmregissören John Landis, tillsammans med Lance Bass och Joey Fatone från NSYNC. Spelet kan du hitta på: *http://zone.msn.com/outsmart/gallery.asp*

MAGIC The Gathering

Avancerat online-kortspel

Magic: The Gathering är ett av de mest populära äventyrskortspelen i världen just nu. Nu har företaget bakom, Wizards of the Coast, tillkännagivit en online-version av spelet, som kallas *Magic Online*. Spelet ska ge Magic-fans över hela världen möjligheten att drabba samman med digitala versioner av de färggranna och ibland ganska hemska korten. *Magic Online* ska enligt planerna vara färdigt under våren 2002.
Läs mer på: *www.wizards.com/magic*

På Nätet

Vi presenterar här tre av månadens mest intressanta hemsidor.

MCV The Market for Home Computing & Video Games

www.mcvuk.com
MCV kan bäst beskrivas som en allround gaming website, med speciellt fokus på konsoler. Speciellt Microsofts X-Box har på senare tid stulit många rubriker. Webbplatsen erbjuder dessutom debatter speciellt för de som intresserar sig för utvecklingen inom datorspelen.

Game Screenshots.com

www.gamescreenshots.com
Namnet talar nästan för sig självt - och när man besöker webbplatsen kan man bara fråga sig varför ingen har kommit på denna idé förut. Gillar man bilder från de senaste - och ännu inte färdiga spelen för både PC och alla kända spelkonsoler, så behöver man inte leta längre.

INVISIBLE DREAM

www.invisibledream.com
Invisible Dream görs av spelare för spelare. Deras redaktionella linje kan för de oinvigda verka som något endast för hardcore-gamers, men för de som vet en smula om spel, och dessutom besitter ett sinne för humor, är sidan nästan oumbärlig. En webbplats som inte kommer att falla alla i smaken, men som i gengäld kommer att göra ett mindre antal mycket glada.

Vad säger du? Saknar du action? Vad sägs då om lite realistisk Quake eller vampyr-Half-Life för att lugna nerverna?

TRUE COMBAT



- **MOD TILL: QUAKE 3: ARENA**
- **FINNS PÅ: www.truecombat.com**

När vi snackar mods finns det en generell regel som lyder: Ju färre ord som krävs för att beskriva dem, desto bättre är de! Ta t ex *Counter-Strike / Half-Life* med terrorister, eller *The Opera / Half-Life* à la John Woo. Och nu kommer *True Combat*, som kan beskrivas som *Quake* med mer vapen och större realism, inte illa!

Nyckelordet är realism. De 20 verklighetstrogna vapnen (inklusive den obligatoriska AK-47:an) är fantastiskt detaljerade och kan som i verkligheten skjuta genom väggar, dörrar och galler. Dessvärre är det på grund av Quake 3-grafikmotorns begränsningar inte möjligt att förstöra omgivningarna, vilket begränsar realismen en smula. Icke desto mindre är det frågan om en välkommen förnyelse för alla actionfans som har *Quake 3: Arena* som sin favoritlekplats. Strålande underhållning.

DOMEN

Bra mod med massor av utmanande och realistisk strid i bebyggelse. 80,6 MB	**8**



BESVÄRLIG KUND Varför inte skrämma livet ur de anställda i videobutiken?

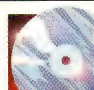


VACKERT! Quake 3-grafikmotorn fungerar, som ljusshowen visar, fortfarande glimrande.



KLICHÉ Ett varuhus? I ett datorspel? Med extra vapen i hyllorna? Surprise!

VAMPIRE SLAYER



FINNS PÅ CD:N
Vampire-moden finns på *incite*-CD:n.

- **MOD TILL: HALF-LIFE**
- **FINNS PÅ: www.vampireslayermod.com**

Som namnet antyder blir du i *Vampire Slayer* direkt inkastad i en mardrömsliknande kamp mot levande döda. Men innan du kommer så långt är der ett par saker du bör veta: För det första räcker det inte med ett skott genom huvudet på din motståndare för att döda honom. För att slutföra arbetet måste du antingen stöta en träpåle genom hans hjärta eller utsätta vampyren för solljus. För det andra är vampyrer extremt smidiga och kapabla att kasta sig i halsen på sitt byte från långt håll. Det kan därför rekommenderas att du nedlägger dem på långt avstånd med ditt prickskyttearmborst.

Vampire Slayer är en bra idé i ett medelmåttigt utförande, där både karaktärer och styrning kunde ha behövt (ursäkta uttrycket) en blodtransfusion.

DOMEN

En kul introduktion till genren, som dock behöver finputsas. Storlek: 33 MB	**6**



NATTVANDRING Du springer hela tiden på vampyrer och deras halvdöda kollegor.



DAGS FÖR MANIKYR Sug livet ur de stackare som inte berömmer dina naglar.



FINNS DÄR NÅGON? *Vampire Slayer* är i sin själva natur en mod av det blodigare slagset.

MER GODIS

› PRO BALL
Fans av den populära *Quake 3* lag-moden, *Pro Ball*, bör besöka denna hemsida, där de kan ladda hem ett samlat paket med 11 av de bästa banorna.
www.planetquake.com/proball/

› WIZARD WARS
Om du inte känner till detta syrade tillägg för *Half-Life* kan det kanske vara värt att besöka hemsidan, där du kan ladda hem den senaste patchen och ett par speciella banor.
www.planethalflife.com/wizardwars/

› FINAL JUDGEMENT
Final Judgement är tillbaka efter ett par månaders tystnad. Vill du läsa mer om den futuristiska Half-Life-moden och se en rad nya skärmbilder kan du besöka:
http://hl.wwgaming.com/finalj/

› UNCROSSABLE PARALLEL
Denna realistiska mod för *Half-Life* ser ut att bli den mest avancerade av sitt slag hittills och har nu varit under utveckling i något över ett år. Följ arbetet på den imponerande hemsidan:
www.planethalflife.com/uncrossable/

› GREED
En Quake-mod av det mer intressanta slaget, där alla enskilda spelare startar med samma vapen och därefter måste göra sig förtjänta av ny utrustning genom att fragga motståndare och samla värdemarkörer. Vill du själv kasta dig ut i slaget kan du hämta de 3 MB på:
www.planetquake.com/greenhouseEFX/downloads.shtml

› BATTLE FOR THE NAIL
Dessvärre är denna lovande Unreal-mod fortfarande inte färdig, men teamet bakom har lagt ut några spännande nya videoklipp på:
www.planetunreal.com/teamphantom/htmlsite/

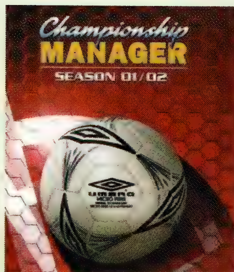
incite TOP 10

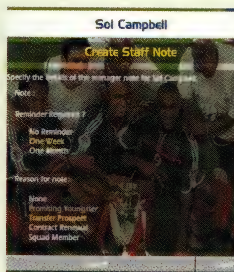
De 10 mest sålda PC-spelen den senaste månaden, baserat på försäljningsrapporter från återförsäljare i hela Sverige

1 (Ny) Championship Manager 01/02

• Eidos • Managerspel

Den senaste uppdateringen av det ledande manager-spelet för PC-marknaden, som på hemmaplan i England har slagit rekordet som det snabbast säljande PC-spelet hittills. För första gången har talangscouterna fått samma betydelse som i verkligheten, samtidigt som medierna spelar en mycket större roll för din klubbs framgångar än i tidigare utgåvor. På det hela taget en lyckad uppdatering som mycket väl kan hålla intresset uppe för serien tills det efterlängtade *Championship Manager 4* släpps under 2002. Vi kan knappt vänta!

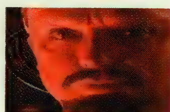




2 (Ny) Red Alert 2: Yuris Revenge

• Westwood • Strategi

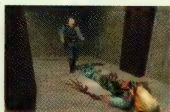
C&C:s universum växer fortfarande. Här med ännu ett lyckat och inte minst omfattande tillägg.



3 (– 3) Half-Life: Generation

• Sierra • Action

Detta omfattande spelpaket innehåller både det ursprungliga *Half-Life* och en rad extra banor.



4 (▼ 1) NHL 2002

• Electronic Arts • Sportspel

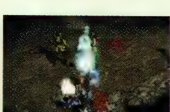
Electronic Arts bevisar att de är bäst på hockeyspel. Bättre än så här blir det inte förrän nästa år ...



5 (▼ 2) Diablo II: Lord of Destruction

• Blizzard • Rollspel

Lord of Destruction har på rekordtid blivit det bäst säljande speltillägget någonsin.



6 (▲ 7) Commandos 2

• Eidos • Strategi

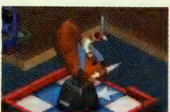
Strategi av högsta klass. En uppföljare som på alla sätt lever upp till och ofta överträffar originalet.



7 (▼ 5) The Sims: House Party

• EA • Simulation

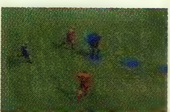
Senaste tillägget till det seglivade Sims-spelet ger ännu fler utvecklingsmöjligheter i Sim-land.



8 (Ny) FIFA 2002

• EA Sports • Sport

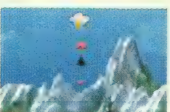
Den välbeprövade FIFA-serien är tillbaka med en rad välkomna nymodigheter.



9 (Ny) Kaspar i nudådalen

• Young Genius • Barnspel

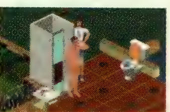
Julkalendern i SVT är numera ett givet upplägg för ett datorspel. Här är årets bidrag.



10 (Ny) The Sims

• EA • Simulation

Va? Vi som trodde att alla i hela Sverige redan köpt The Sims. Imponerande comeback på listan!



Kommer snart

Black & White: Creature Isle
Strategi 21/12

Mafia
Action 18/1

Serious Sam: The Second Encounter
Action 18/1

Tropico Add-On: Paradise Island
Strategi 18/1

Duke Nukem Forever
Action 10/2

Divine Divinity
Adventure 12/2

Neverwinter Nights
Adventure 15/2

G.I. Combat
Action 15/2

Eastern Front 2
Strategi 20/2

Escape From Alcatraz
Action 26/2

F1 Racing Championship 2
Racing 14/3

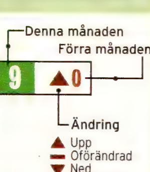
Destroyer Command
Simulation 14/3

Lock On
Simulation 28/3

Hidden & Dangerous 2
Action 15/4

Alla datum anges med reservation för ändringar.

FÖRKLARING



KÄLLA

Den svenska topplistan kommer från Manual (www.manual.nu) och baseras på försäljning i hela Sverige.



TOP 10 – Runtom i världen

Här kan du följa utvecklingen i resten av världen. Vi har valt att titta på de 10 mest sålda spelen på tre av världens största spelmarknader: USA, England och Tyskland. Den här gången är det extremt stor skillnad på de olika ländernas topplistor, där det faktiskt bara är de små sims som går igen överallt.

TOP 10 USA

1	▲ 10	The Sims: Hot Date
2	▲ 7	Civilization 3
3	▼ 2	The Sims
4	Ny	Zoo Tycoon
5	Ny	Rollercoaster Tycoon
6	Ny	Rollercoaster Tycoon: Loopy L.
7	Ny	Microsoft Flight Sim. 2002 Pro.
8	Ny	Dark Age of Camelot
9	Ny	Star Wars: Galactic Battleground
10	Ny	The Sims: House Party

Mycket nytt på topplistan i USA, där *Myst III* åkt ut från listan, medan *Rollercoaster Tycoon* gör en snygg comeback.

TOP 10 England

1	Ny	Champ. Manager 01/02
2	Ny	Red Alert 2: Yuris Revenge
3	Ny	Commandos 2
4	Ny	Stronghold
5	▼ 2	Max Payne
6	Ny	Red Alert 2
7	▼ 4	Operation Flashpoint
8	▼ 5	The Sims: House Party
9	Ny	Red Faction
10	▼ 7	The Sims

På en mycket förändrad lista hoppar *CM 01/02* upp i toppen som det snabbast säljande PC-spelet hittills.

TOP 10 Tyskland

1	– 1	Commandos 2
2	▲ 4	Fussball Manager 2002
3	▲ 10	Aquanox
4	Ny	Stronghold
5	▼ 2	Red Faction
6	▼ 5	Myst III: Exile
7	– 7	Play the Games Vol. 4
8	Ny	NHL 2002
9	Ny	Wiggles
10	Ny	Gold Games 5

Commandos 2 biter sig fast i toppen, medan resten av listan är en blandning av action, strategi och spelsamlingar.

■ Producent: **Illusion Softworks** ■ Utdgivare: **KE Media** ■ Utkommer: **Januari/februari** ■ **www.mafia-game.com**

AN OFFER WE COULDN'T REFUSE

GENRE Action/adventure

FÖRSTA **INTRYCK**



Som första speltidning i Skandinavien fick vi prova gangster-spelens nya gudfader: **MAFIA**



Vi blev uppringda av en kille som utgav sig för att vara Lucky Lucianos barnbarn, Pierluigi Luciano, och det lät som om han talade genom en näsduk. "Jag har något som jag tror att ni kommer att gilla", sade han med en släpig italiensk-amerikansk brytning. Jaså, tänkte vi, det är nog vår nya espressomaskin. "Varför pratar du genom en näsduk?" frågade vi. "Eftersom er telefon är avlyssnad," sade han och tillade att han skulle ta ett flygplan via Frankfurt, Lima, Hong Kong och Oslo för att skaka av sig förföljarna och anlända på vårt kontor i övermorgon med ett sprängfyllt paket under armen.

Av Thorstein Carlskov

Vi var spända. I spelbranschen har det länge cirkulerat skärmbilder och rykten om *Mafia*, ett action/adventure i tredje person utvecklat av Take 2 i samarbete med tjeckiska Illusion Softworks, som också var förbrytarhjärnan bakom *Hidden & Dangerous*. Vi visste att Take 2 var så rädda för att spelet skulle bli kopierat och distribuerat som piratkopia på nätet att det bara hade kommit en enda – noga bevakad – förhandskopia till Skandinavien. Var det den vi skulle få se?

Tommys första jobb

Två dagar senare troppar en man i en lång rock fram till vår dörr, han hade en svart hatt djupt neddragen i pannan, och han påminde mycket om den skugga som hela morgonen hade stått i en dörröppning på andra sidan gatan och rökt cigaretter. "Ciao, my friends," sade han



GANGSTERN TOMMY Här är han, ditt nya alter ego. Du ska manövrera honom genom staden Lost Heavens gator, där blod och bränt gummi flyter.

och lyfte på hatten från sitt pomaderade hår. Och då gick det upp för oss att vi hade blivit lurade, för det var bara Peter från speldistributören KE Media. Han hade det länge efterlängtade gangsterspelet *Mafia* under armen, och han försäkrade oss att vi var den första speltidningen i universum som var inom räckhåll för de blänkande guldskivor som spelet låg på. "Var det någon som följde efter dig?" frågade vi. En skugga gled över Peters ansikte. "Omöjligt", sade han, men hans nervösa, rastlösa blick avslöjade att han inte var säker.

Den hårdkokta handlingen i *Mafia* utspelar sig i 1930-talets USA i staden Lost Heaven, ett förbrytarparadis grundat på fruktan och korruption och uppdelat mellan två mäktiga maffiafamiljer. Du spelar Tommy, som har tröttnat på att vara en hunsad taxichaufför.

En dag hoppar tre förföljda män in i din taxi och beordrar dig att köra av bara tusan och skaka av dig förföljarna, om du inte vill hamna på botten av floden. Du utför självklart uppdraget och utnyttjar varje uns av din körskicklighet. De tre männen är medlemmar av den ökända Salieri-familjen, och de är så imponerade av dina talanger att de för dig till sin boss, Don Salieri, som erbjuder dig jobb som handgången man.

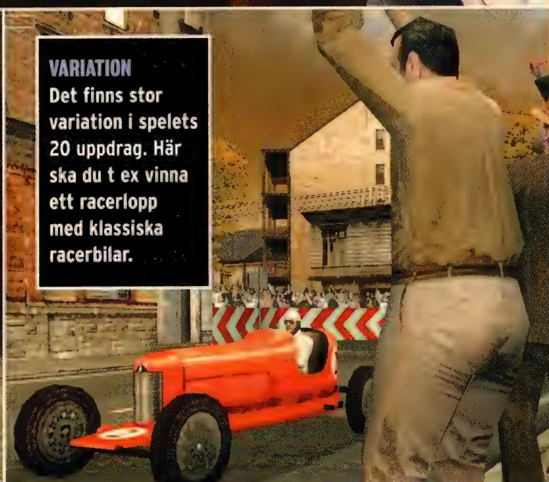
Mannens bästa vän

Genom 20 varierade uppdrag ska du nu föra Tommy till toppen av Salieri-familjen. Han är lätt att styra, för man behöver inte använda mycket mer än piltangenter, mus och skjutknapp när man som Tommy glider runt i gatans 3D-värld, och när man sitter i bilen är det bara piltangenter, gas och broms som är relevanta. Med denna enkla styrning ska du bränna bilar, stjäla smuggelsprit, driva in

KRIMINALITET INOM- OCH UTOMHUS Du kan när som helst hoppa ur en av de 60 olika bilar du har att välja på och slå ned folk på gatan ...



VAKNA, SLÖFOCK! Don Salieris grabbar har "inviterat" en av Don Morellis gorillor till lite trivsamt umgänge. Han verkar dock inte trivas!



VARIATION Det finns stor variation i spelets 20 uppdrag. Här ska du t ex vinna ett racerlopp med klassiska racerbilar.



GATUVÅLD Lost Heaven är ingen stad för gamla damer och småflickor, och du kan lika gärna börja vänja dig att snegla över axeln.

spelskulder, likvidera motståndare och till och med delta i racinglopp i Lost Heaven med omnejd.

På din väg upp genom kriminalitetens sociala hierarki rör du dig genom fina lägenheter, förfallna lagerlokaler och smutsiga verkstäder, tågstationer och flygplatser, och du möter vackra damer, blir gift och lever på det hela taget den typ av liv som man kan förvänta sig att en gangster på 30-talet ska leva.

Mest av allt sitter du dock i en bil och kör från den ena platsen till den andra, och det är också ganska tillfredställande, för bilen är ju i verkligheten mannens bästa vän. Men hur frestande det än är för en stenhård förbrytare som dig så är det ingen idé att du kör på fotgängare, skjuter ystert i luften och kör mot rött, för då har du polisen på halsen resten av spelet så fort de får syn på dig och dina kamrater på stan.

Chicago på 30-talet

Staden Lost Heaven breder ut sig över en areal på 12 kvadratkilometer med stämningsfulla gator som myllrar av liv. Här finns massor av fotgängare, spårvagnar och klassiska bilar, och du får till och med chansen att sitta bakom ratten i omkring 60 olika fordon, som både vad avser köregenskaper och utseende är exakta kopior av de fina bilar som tuffade runt på USA:s gator mellan 1928 och 1936.

Du väljer själv om du vill se bilen utifrån eller om du vill uppleva simulationskänslan av att sitta bakom ratten. Du kan också välja en kameravinkel där du i det närmaste sitter på fotsteget och tittar längs bilens spegelblanka kaross.

Staden innehåller också ett Chinatown, arbetarkvarter och butiksgator, hamn och flygplats, ståtliga broar över vattnet och en upphöjd spårvagn som ger staden en omisskännlig Chicago-prägel. Hus, träd, belysning och till och

FÖR & EMOT

Mafia är ett action/adventure utvecklat av tjecker, som utspelas i ...

Ett tjeckiskt gangsterspel, ha!
... som utspelas i staden Lost Heaven, som har en del gemensamt med Chicago på 30-talet.

Vad vet tjecker om Chicago på 30-talet?
Hör nu här Don Gnällspik, har du lust att hamna på botten av floden med en cementklump om benet?

Jamen ...
Vad säger du, Don Gnällspik?

Jag går hem.

BILJAKT Mafia är fullproppat med biljakter, och det är ett nöje varje gång, för det finns inte två bilar som hanteras på samma sätt.


STAD OCH LAND Staden Lost Heaven breder ut sig över en areal av 12 kvadratkilometer, men det finns också massor av skogsklädd landsbygd.


PÅ VÄG TILL ETT MÖTE Du ska ut på landet för att stjäla smuggelsprit på en gård, och får räkna med att möta en del modstånd ...


EN TUR MED HJULÅNGAREN När de rika förbrytarna möts i *Mafia* är det stil som gäller. Kom ihåg att ta på fina kläder innan du sätter dig för att spela ...


EN LITEN GÅVA Du har utfört ett av dina uppdrag bättre än vanligt, och därför får du en liten herdestund i gåva av din chef.

INGA **UNDANFLYKTER**

Vi har talat med *Mafia*s chefsdesigner, Dan Vávra, som inte hade ändrat något alls i spelet, även om han hade haft mer pengar och mer tid.

Incite: Hur får ett gäng tjecker idén att göra ett spel som utspelas i USA:s undre värld?
DV: Vi är mycket förtjusta i Martin Scorsese, Francis Ford Coppola och Robert De Niro. Tjeckien är i regel ett ganska tråkigt land, det hände ju inget upphetsande alls under den tid vi hade ett socialistiskt styre. Så vi måste "låna" en historia från ett annat land.

Incite: Hela vägen genom utvecklingen har ni hävdat att bilarnas reaktioner kommer att bli mer realistiska än i *GT3*. Har ni lyckats med den målsättningen?
DV: Till viss del. Vi har lagt ned nästan tre år på att undersöka hur bilarna fungerar och hur de ska reagera i olika situationer. Vi hänger helt klart med de bästa spelen vad avser bilarnas realism. Men ingen datorsimulation är ju helt exakt. Vi använde en massa böcker till vår research, vi kontaktade bilarnas fanklubbar och samlare. Men många av bilarna kunde vi inte själva testa, för det är ingen som låter dig köra 160 kilometer i timmen och sladda runt i en 70 år gammal bil som har satts ihop del för del och putsats i 20 år

Incite: Ni har sagt att dialogen ska spela en viktig roll i spelet. Vad gör ni för att försäkra er om att dialogen inte drar ned tempot i spelet och gör det tråkigt?


CHEFSDESIGNERN Flera av personerna hos tjeckiska Illusion Softworks har fått med sina ansikten i spelet, men inte Dan Vavra.

DV: Vårt spel är inte ett vilt och våldsamt actionspektakel i stil med *Max Payne*. Spelet är baserat på gamla gangsterfilmer där dialogen är mycket viktig, så det finns logiskt nog en del dialog i spelet. Men i motsats till andra spel är det inte bara tomt snack. Dialogen bär fram handlingen på många platser, och förhoppningsvis är den också rolig. Vi ville göra en form av spelfilm av det, och därför måste vi i flera fall rätta till manuskriptet så att det fungerade rent dramaturgiskt. Vi hoppas att kvaliteten kan ses i det färdiga spelet.

Incite: Det låter som om ni har blandat element från många spelgenrer. Vilken genre har ni hamnat i?
DV: Det är en egen genre. Det liknar *GTA3* lite, och det är jag lite sur för. Men båda spelen har utvecklats samtidigt, och vi kände inte till varandras existens förrän nyligen, så likheterna får sägas vara en ren tillfällighet. Vi tycker dock att *Mafia* är ett mer filmliknande spel, med mer fokus på handlingen. Vår vinkel är också mer seriös, tycker jag.

Incite: Är det något som ni skulle ha velat göra annorlunda om ni hade haft mer tid och mer pengar?
DV: Vi lade ned mycket mer tid på att prova oss fram än på att utveckla de element som finns i spelet. Det hoppas jag att vi kan undvika nästa gång. Men det är ju en fråga om erfarenhet, så det finns nog inga genvägar. Men vi har egentligen varken haft för lite tid eller för lite pengar. Det finns inte någon som riktigt har blandat sig i spelets och handlingens utformning, och om vi behövde något så fick vi det som regel. Jag hoppas att det syns i det färdiga spelet. Vi har faktiskt ingen anledning att komma med några ursäkter i förskott.

med vägbanan är så fint modellerade att det hela får en mycket autentisk prägel. Och den tidstypiska Charleston-musiken gör absolut inget för att förstöra illusionen av att man befinner sig i en amerikansk "Crime City" på 30-talet.

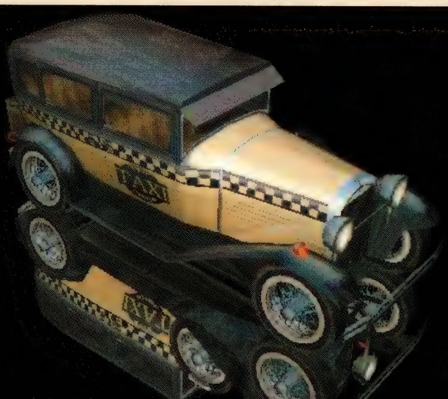
Var finns bakdörren?

Mafia ska enligt planerna komma ut i mitten av januari, men det innehåller just nu lite för många buggar för att vi helt ska kunna tro på den planen. Spelets AI behöver balanseras – den är ibland för dålig – grafiken ska finputsas lite, och spelets gameplay ska göras lite mer flytande i allmänhet så att man inte ska klicka och klicka och klicka med musen för att öppna en bildörr. Det är dock frågan om fel som kan rättas till med ett visst mått av grundlighet, och sedan har vi troligtvis ett spel i våra händer som kan bli en av nästa års toppsäljare.

Vi var upptagna av *Mafia* under större delen av dagen när Peter – eller Pierluigi Luciano, som han fortfarande insisterade på att bli kallad – plötsligt reste sig. Han hade stolt berättat om spelet, han hade verkat avslappnad, i sitt rätta element framför skärmen, men nu hade verkligheten tydligen kommit ikapp honom. Han gick fram till fönstret och tittade ut mellan persiennerna på den regnvåta och mörka gatan. "Kan ni se bilen där borta?" sade han och nickade i en bestämd riktning. "Den har stått där i tre timmar nu. Jag tror att det är Don Morelli och hans gorillor," sade han. Vi förklarade för honom att det inte var ovanligt att bilar står parkerade i tre timmar i detta grannskap, och att den för övrigt såg helt mörk och övergiven ut. Men Pierluigi ville inte lyssna. "Har ni någon bakdörr?" frågade han medan han febrilt packade ned spelet i ett hemligt fack i väskan.

60 OLIKA BILAR

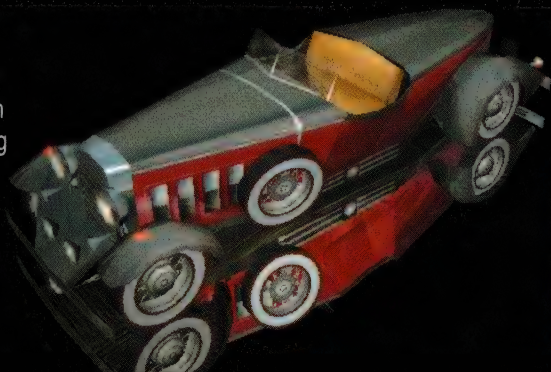
Vi har inte plats nog för att titta under huven på alla de 60 olika bilmodellerna, men här får du ett litet urval.



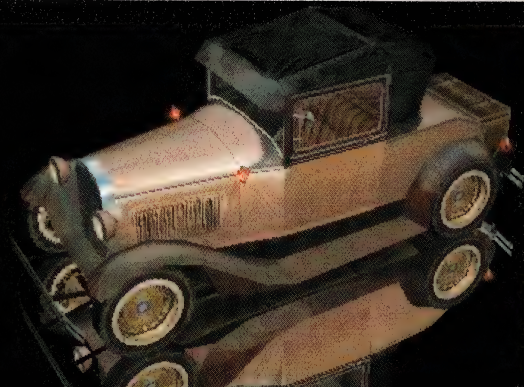
BLACKHAWK
Prestanda: 80 hk
Maxfart: 120 km/h
Motor: 6-cylindrig



DUESENBERG RACING CAR
Prestanda: 150 hk
Maxfart: 208 km/h
Motor: 16-cylindrig



CADILLAC V16
Prestanda: 165 hk
Maxfart: 160 km/h
Motor: 16-cylindrig



FORD MODEL A
Prestanda: 40 hk
Maxfart: 97 km/h
Motor: 4-cylindrig



PIERCE-ARROW SILVER ARROW
Prestanda: 175 hk
Maxfart: 185 km/h
Motor: 12-cylindrig



FORD V8
Prestanda: 65 hk
Maxfart: 122 km/h
Motor: 8-cylindrig

■ Producent: **IO Interactive** ■ Utgivare: **Eidos** ■ Utkommer: **Våren 2002** ■ **www.eidos.co.uk**

NYA DIMENSIONER AV VÅLD

GENRE Action

Det har dykt upp fler nya detaljer om Hitman 2: Silent Assassin. Så ta fram ljuddämparen, för den hetlevrade flintskallen är tillbaka

Det är bara ett par månader sedan vi för första gången berättade i incite om efterföljaren till det framgångsrika danska actionspelet *Hitman: Codename 47*. Efter hand som det börjar att dyka upp fler detaljer omkring fortsättningen *Hitman 2: Silent Assasin*, måste vi faktiskt erkänna att det ser ut att på alla sätt överträffa originalet, både vad avser den tekniska sidan och i mängden digitaliserade våldsorgier.

Av Mark Robins

Det första Hitman-spelet var ett av de mest originella tillskotten i actiongenren, och fortsättningen blir inte helt överraskande uppbyggd omkring samma grundidé som föregångaren, men med långt bättre grafik och ett mer polerat gameplay.

Som vi tidigare har berättat så tar handlingen i *Hitman 2* sin början kort efter det första spelets slut.

Huvudpersonen, Hitman, bor på ett litet sicilianskt kloster, där han försöker att återhämta sina krafter. Under denna paus har han filosoferat över sin egen återuppståndelse som klon, samtidigt som att han långsamt bygger upp en nära vänskap med prästen fader Vittorio. Men givetvis består inte idyllen och Hitman lockas att ta på sig en sista uppgift för en rysk gangsterkung. Vad "47" (Hitmans kodnamn i det första spelet) inte vet är att det hela är en skum komplott som går ut på att få honom till Ryssland, där han själv snabbt blir den jagade.

Döda med omtanke

Producenterna från IO Interactive, som finns i vårt grannland Danmark, försöker att bibehålla den detaljerade och välgenomtänkta bandesignen som var en av originalets största styrkor, och lovar att *Hitman 2* kommer att bli en helt öppen spelupplevelse, där du själv fritt kan välja hur du ska lösa uppdragen.

Samtidigt har man infört ett avancerat rankingsystem som bygger på hur du spelar. Oavsett om du föredrar att smyga dig fram eller hellre vill fylla allt och alla med bly, registreras det i spelet och används till en bedömning av hur bra du har klarat dig, en bedömning som får betydelse för om du får tillgång till nya vapen och extra utrustning.

Liksom i föregångaren får du användning för en rad olika förklädnader för att nå fram till dina mål. En av de mer listiga är en (redan mycket omtalad på nätet) läkarmundering, som kan användas för att få tag på ett av dina offer medan han är inlagd på sjukhuset.

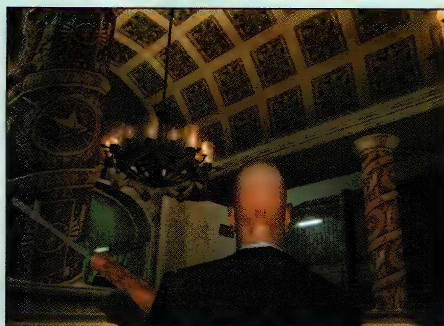
Spelets utspelas på en rad mer eller mindre exotiska platser som St Petersburg, Japan, Malaysia och Indien, där du gång på gång får tillfälle att tänka kreativt när du ska utföra dina mordiska planer.



DAGS FÖR GRÖVRE ARTILLERI! När de ryska polismännen kommer så här nära är det nog en bra idé att ta fram ett mer praktiskt vapen än prickskyttegeväret för att bekämpa dem. Urvalet av vapen blir på det hela taget något större än i föregångaren.



AKTA RYGGEN Även om du kan spela i förstaperson kommer du för det mesta säkert att använda det gamla hederliga tredjepersonsperspektivet.



VACKER DESIGN St Petersburgs tunnelbana utgör bakgrund för en del rätt så häftiga James Bond-liknande dueller.



GRÖNA OCH BLODIGA FINGRAR Det blir en vacker, men hotande upplevelse att smyga sig genom den sicilianska klosterträdgården.

För detta ändamål blir den skallige yrkesmördaren försedd med en omfångsrik arsenal av knivar, handeldvapen, granater och bomber, och din trofasta vän, prickskyttegeväret, får en välkommen comeback.

Många av dina vapen gör det, som namnet *Silent Assassin* antyder, möjligt att döda ljudlöst. Således blir diverse former av gifter nu en ännu mer oumbärlig del av din vapenarsenal än tidigare, tillsammans med en rad inte dödliga, men ändå ganska effektiva vapen som t ex elpistoler, pilar och inte minst kloroform.

Dessutom får du tillgång till en rad andra föremål som t ex lasersikten, dyrkar, mörkerglasögon och fjärrstyrda kameror, som alla hjälper Hitman vidare i jakten på sina offer.

Inga inköp

Borta är i gengäld inköpsdelen från föregångaren, där du innan varje uppdrag skulle investera i den utrustning som du behövde. I stället får du möjlighet att ta med vapen från uppdrag till uppdrag, även om du säkert måste välja bort vissa vapen innan du påbörjar en ny uppgift, som ju också var fallet i *No One Lives Forever*.

Felen blir tillrättade

Ett av de största problemen med originalet var avsaknaden av en save-funktion under uppdragen, något som nu IO Interactive lyckligtvis har beslutat att ändra på. Det betyder dock inte att spelet därmed blir lättare att genomföra, eftersom det enligt planerna bara ska bli möjligt att spara sitt spel ett begränsat antal gånger på varje enskild bana.

En annan nyhet, som tack vare feedback från de som spelade det första spelet blir införd i *Hitman 2,* är möjligheten att växla från det traditionella tredje- till förstapersonsperspektiv. Något som andra nya tredjepersonsskjutaspel som *Max Payne* i viss grad saknade.

Hitman 2: Silent Assassin är fortfarande långt ifrån färdigt, men av vad vi har sett och hört hittills ser projektet redan lovande ut. Det finns i alla fall all anledning att ta fram trasan och putsa kastkniven, Hitman kommer tillbaka och han är inte på bra humör!

■ Producent: **Ensemble Studios** ■ Utgivare: **Microsoft** ■ Kommer: **Våren 2002** ■ **www.microsoft.com/games/**

AGE OF MYTHOLOGY

GENRE Strategi

Se på dem. Se hur de patetiska dödliga lever sina små liv, ovetande om din guds otroliga och allsmäktiga kraft. Se när Hades vänder upp och ned på deras värld med bara en liten fingerberöring eller en pust med sin gudomliga andedräkt.

Detta är det ultimata gudaspelet. Ett spel som snickrats ihop djupt inne i korridorerna på Ensemble studios. Det är ett äventyr från en tid då myter och legender formade civilisationer. Blodiga, krigiska civilisationer som Egypten, Hellas och inte minst vikingarna. En tid då världen nyss hade vaknat och dess innehåll upprördes av stensprutande jordskalv och livshotande vulkanutbrott. En tidsålder då ett gudomligt ingripande betydde ett regn av eld över syndare och ett gott liv till dem som vigt sitt liv till offer och tillbedjan. En tid då namn som Oden, Tor och Loke; Zevs, Ra Osiris och Sett; Poseidon och Hades fanns med i de olika ritualerna i nu utdöda kungariken. En tid då män blev hjältar genom modiga, men sjuka gärningar, och då de själva blev dödliga gudar.

Älskade, tillbedda och hedrade ...

"JAG BEHÖVER EN HJÄLTE"

Hjältar blir en viktig aspekt i spelets gameplay. Dessa mäktiga enheter med sina kraftfulla anfall och försvar kan användas för att vända stridslyckan i din favör. Varje kultur får sina speciella hjältar med olika utformning.

GUDASTYRKAN

Spelare måste jobba hårt för att få ta emot tjänster från sin gud. Du kan be Poseidon att skicka in cykloper, tjata på Zeus om att sända blixtar mot konkurrenter eller be snällt till Ra om att skörden ska bli god.

GUD SER DET MESTA
Den gud som du väljer har unika möjligheter att ge dig styrka. Oden är t ex den allseende guden som anlitar två korpar för att rekognoscera i områden framför dig. Därför kommer du att se mer när du använder den här tjänsten.

SÄKERHET I HÖGSÄTET
Mytologiska varelser kan dyka upp när som helst, så det kan vara smart att hålla dina trupper samlade. Å andra sidan ... en trampande cyklop, en visslande Medusa eller en svulten Minotaur kan med lätthet besegra det mesta på en gång.

MILDA MOSES Den utmärkta 'Age Of'-serien fortsätter med en försäljning på över sex miljoner exemplar i hela världen. Ensemble vill förlänga den populära seriens liv genom att finputsa vinnarreceptet med fotorealistisk grafik som i den här scenen från Egypten.

■ Producent: **iD Software** ■ Utgivare: **PAN Interactive** ■ Utkommer: **December** ■ **www.activision.com/games/wolfenstein**

HIMMLERS HELVETE

GENRE **Action**

Return to Castle Wolfenstein är på väg och vi fick provspela det nästan färdiga actionspektaklet

FÖR & EMOT

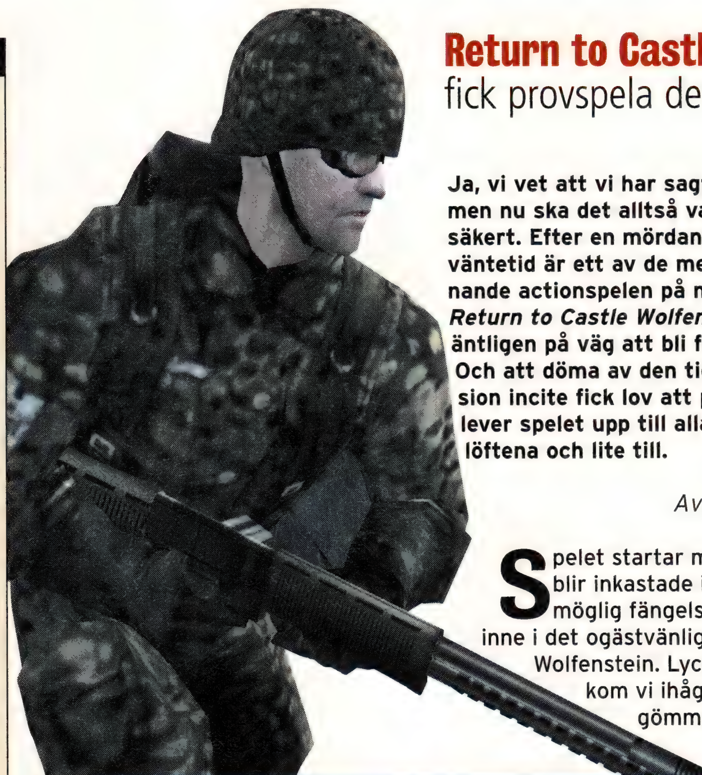
Hej och välkomna till presentationen av framtidens actionspel. *Return to Castle Wolfenstein* är helt enkelt ...
Öh, ursäkta, men är det Börjes Bilfirma jag har ringt till? Då måste jag ha fått fel nummer.

Hallå, stopp, lägg inte på. Jag snackar om fortsättningen på det klassiska 3D-skjutaspelet *Wolfenstein*!
Är "klassiskt" inte bara ett fint ord for föråldrat? Är det inte bara frågan om en nylansering med uppdaterad grafik?

Så är det inte alls, här är det frågan om både helt otroligt ljud och grafik och inte minst banbrytande artificiell intelligens.
Det låter som något vi har hört förut.

Ja, men denna gång ser det faktiskt ut som om spelet lever upp till löftena.
Det låter ju bra, men jag måste lägga på nu, min fru ska ringa till vår familjerådgivare. Hej då!

Ja, hej då, men glöm inte bort att köpa spelet när det kommer ut!



Ja, vi vet att vi har sagt det förut, men nu ska det alltså vara helt säkert. Efter en mördande lång väntetid är ett av de mest spännande actionspelen på många år, *Return to Castle Wolfenstein,* äntligen på väg att bli färdigt. Och att döma av den tidiga version incite fick lov att provspela lever spelet upp till alla de stora löftena och lite till.

Av Jon Brown

Spelet startar med att vi blir inkastade in i en möglig fängelsecell djupt inne i det ogästvänliga slottet Wolfenstein. Lyckligtvis kom vi ihåg att gömma en kniv på oss. Med den kämpar vi oss sedan förbi vakterna och genom ett laboratorium som ser tämligen suspekt ut.

Vi öppnar en tung trädörr och befinner oss plötsligt ute på en stor snötäckt gårdsplan. Just den friktionsfria övergången mellan Wolfensteins klaustrofobiska inre och de enorma utomhuslandskapen ser ut att bli en av spelets starkaste sidor, som möjliggjorts tack vare en kraftigt förbättrad version av Team Arena-grafikmotorn. De patrullerande nazistsoldaterna är dock inte helt nöjda med vårt plötsliga uppdykande och börjar snabbt att fylla luften med varmt bly, medan vi står fastfrusna ett par sekunder och beundrar de fantastiska detaljerna i grafiken.



STORSLAGET
Wolfenstein skiftar utan problem mellan trånga mörka gångar till enorma utomhuslandskap.



MULTIPLAYER-GODIS Av de nya multiplayer-banorna är *Das Boot* klart mest imponerande.



LÄDERFETISCHIST Nazistsoldaterna i *Wolfenstein* är en klass över vad vi har sett i andra actionspel till dags dato.

HISTORISK KREATIVITET

Vi har tittat närmare på handlingen i *Wolfenstein* i ett försök att lista ut hur mycket som är fusk och hur mycket som är fakta.

1	Prins Heinrich blir besegrad under 800-talet av en mäktig munk.	**Fusk** – Det finns inga bevis för att en sådan person har existerat förutom i sagans värld.
2	Himmler bodde i ett slott under andra världskriget.	**Fakta** – SS-ledaren bodde på ett slott från 1600-talet långt ute på landet i Westphalen.
3	Himmler fyllde sitt slott med en stor samling av mystiska och ockulta reliker.	**Fakta** – Slottet innehöll bland annat en arisk "bibel" på 12 000 sidor och enligt ryktet också kung Arthurs runda bord.
4	Himmler utförde mörka ritualer på sitt slott.	**Fakta** – Mycket tyder på att Himmler bland annat utförde rituella halshuggningar nere i slottets källare.
5	Himmler skapade en armé av levande döda soldater.	**Fusk** – Men eftersom Himmler brände ned slottet vid flykten kan vi inte vara helt säkra på vad som doldes i de mörka gångarna.

Det mest imponerande när du stöter på vakterna i *Return to Castle Wolfenstein*, är den ohygg-ligt realistiska animationen. De är inte bara snygga att se på, utan hoppar och springer också runt medan de söker efter betäckning, samtidigt som de skjuter och kastar granater omkring sig. Den artificiella intelligensen var visser-ligen inte helt färdig i den version av spelet vi fick lov att provspela, men det råder inget tvivel om att skottduellerna med Himmlers hant-langare blir något av det mest verklighetstrogna i ett datorspel till dags dato.

Hjärndöda experiment

Vi kämpar oss vidare genom slottet och in i en stor festsal när golvet plötsligt ger efter under fötterna. Vi faller ned i en dammig håla, där vi för första gången står ansikte mot ansikte med ett par av produk-terna av Himmlers fruktansvärda experiment.

Zombierna i *Wolfenstein* är en helt annan femma än de vanliga nazistsoldaterna. För medan Heinz och Heinrich kommer att försöka att använda sin intelligens för att få kål på dig så kommer de levande döda att kasta sig hjärndött över dig i ett försök att helt enkelt välta omkull dig.

I denna trängda situation beslu-tar vi oss för att försöka fly genom den bortersta dörren medan vi på vägen i bästa Indiana Jones-stil undgår ett antal mer eller mindre listiga fällor. Äntligen når vi fram till en mysigt sprakande kamin, men innan vi hinner få fram våra marshmallows reser sig en ondsint satan ur flammorna och bränner våra fotsulor. Hälsa fint på ännu en dödlig nyhet, eldsprutande zombies. Och tro oss, du har aldrig tidigare sett en liknande varelse på din PC. Eldeffekterna är helt enkelt så fenomenala att de nästan ser ut att vara tredimensionella, och det är frestande att gå fram mot de glödande monstren bara för att njuta av åsynen. Så det gör vi, och innan vi hinner nynna "nu är det dags att grilla ...", slutar vi som en liten hög aska på stengolvet.

Inget är helt perfekt

Men även om vår första tur till-baka till andra världskriget har gett oss smak på mer så är allt dock inte rosenrött för denna tidiga version av *Wolfenstein*. Den största besvikelsen kan mycket väl bli själva spelets handling.

Bristen på egentliga mellan-sekvenser och röd tråd genom handlingen gör att det finns en reell fara för att *Wolfenstein* i slut-ändan blir ännu ett hjärndött springa och skjuta-spel. Vi kan bara hoppas på att iD Software ändrar handlingen så att den lever upp till spelets stämningsfyllda om-givningar och häftiga gameplay.

Utöver de 20 single player-banorna prövade vi också två nya multiplayer-arenor. I den första av dessa, kallad *Das Boot*, fick vi i uppdrag att försvara tredje rikets ubåtsflotta mot de allierade an-fallen. Det mest imponerande på denna bana var de många spel-taktiska möjligheter som gavs. Vi kunde utforska hela ubåtsbasen genom att krypa runt i ventila-tionssystemet, genom att simma under vattnet fram mot fienden eller genom att använda våra ingenjörer till att spränga och blockera huvudingången. Den andra banan, en luftburen bas som bygger på den så kallade "Domina-tion-mode" från *Unreal Tourna-ment*, var inte riktigt lika snygg, men visade i gengäld hur stora multiplayer-banorna generellt sett blir. Faktiskt kommer några av de största nästan att kräva att man är minst sex spelare i varje lag om man ska ha en rimlig chans att träffa på sina motståndare med jämna mellanrum. Vi väntar med spänning!



VAD HÄNDER? Det enda vi kan anmärka på är handlingen, som verkar lite väl tunn.



TYSK KRIS I hålorna under slottet kan du springa in i soldater och zombies som kämpar mot varandra.

■ Producent: **Philos Entertainment** ■ Utgivare: **KE Media** ■ Utkommer: **April** ■ **www.cdv-alcatraz.de**

FANTASIFYLLD FLYKT

GENRE Strategi

FÖR & EMOT

Det är det mest fruktade fängelset och ditt uppdrag är att fly från det!
Cool man! Jag har alltid gärna velat gå i Clintans fotspår och försöka fly från Alcatraz.

Ja, och samtidigt ska du hjälpa dina allierade med att fly från en rad andra fängelser, så att de senare kan hjälpa dig.
Va? Betyder det att bara en del av spelet verkligen utspelas i Alcatraz?

Öh, ja. Faktiskt är det bara den sista banan. Men det gör inget, för alla de olika fängelserna bjuder på en rad unika utmaningar som tillsammans ska ge en ganska varierad tid i finkan.
Ja, men stopp och belägg, varför heter spelet Escape From Alcatraz, när man knappt får se fängelset inifrån?

Om du inte kniper käft med det samma så ska jag se till att du får en enkelbiljett till Hells Angels-avdelningen på Kumla-anstalten.



FRIHETEN VÄNTAR Du måste se till att undanröja vakterna innan du rusar ut genom celldörren.

Har du överblick och handlingskraft för att bli framtidens största rymmarkung?

Alcatraz blev på sin tid känt som det mest rymningssäkra fängelse som någonsin byggts. Men trots att den befästa klippön utanför San Francisco bara huserade 30 fångar, som bevakades av 125 vakter, lyckades faktiskt tre män ta sig över de höga murarna.

Av Jonathan Todd

Det är denna bedrift du ska försöka upprepa i Commandos-liknande spelet *Escape From Alcatraz*, som utspelas i en alternativ framtidsvärld där teknologin drivs av märkliga maskiner i stället för el och världen styrs av en totalitär organisation som kallas The Order.

Innan du kan starta den oundvikliga revolutionen ska du befria ett antal likasinnade fångar (var och en utrustad med särskilda egenskaper och förmågor) som är inspärrade i en rad mindre fängelser, innan du till sist försöker frita den karismatiske upprorsledaren Mr. Big, som sitter bakom lås och bom i, just det, Alcatraz.

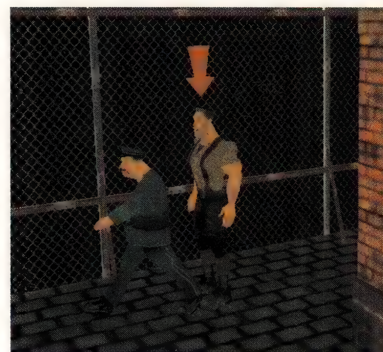
Den första banan utspelas i ett förfallet vattenverk där du ska rädda din första medhjälpare, en hårdhudad soldat. Senare går turen till en rad mer eller mindre alternativa anstalter med allt från mentalsjukhus och arktiska fästningar till ett mycket speciellt träskfängelse. The Order använder de här platserna som gömställen för ljusskygga experiment och ofta blir du ombedd att utföra extrauppgifter. På det femte uppdraget, som utspelas på en ubåtsbas, får du hjälp med uppgiften av ett gäng pirater, som i gengäld vill att du ska förstöra prototypen på en ny ubåt åt dem.

Huvuduppgiften är generellt att få ditt team av specialister (förutom soldaten finns en mekaniker, en tjuv, en shaman och en illusionist). Du kan styra upp till tre karaktärer samtidigt i realtid med en paus-knapp inom räckhåll när det börjar bli lite hett om öronen. Lagarbetet består mest av enkla uppgifter, där en karaktär t ex distraherar en vakt, medan en annan ålar sig förbi eller slår ned fienden. Utmaningarna blir dock snabbt både större och mer komplexa. Vakterna är utrustade med de obligatoriska ögonen och öronen, men samtidigt kan en del av dem välja att byta sida och hjälpa dig under flykten.

Escape From Alcatraz är en direkt konkurrent till ett annat kommande rymmarspel, *Prisoner of War*, som produceras av Codemasters och utkommer ungefär samtidigt. Vid första anblicken verkar *Prisoner of War* vara både grafiskt snyggare och mer avancerat, men fantasifulla miljöer och alternativa karaktärer kan kanske ändå ge *Escape From Alcatraz* en framträdande plats på spelhyllorna när rymmarkungarna skrider till verket i vår.



KURRAGÖMMA Alla fängelser har tre eller fyra olika flyktvägar, så du kan själv i hög grad få möjlighet att välja hur du vill genomföra spelet.



SE UPP BLINDSTYRE! Spelets artificiella intelligens är ännu inte helt färdigutvecklad, så den halvsenila vakten missar din över två meter långa soldat.

THRUSTMASTER®

Play with reality!



Ferrari licensierad Force Feedback GT ™

Upplev känslan av att köra F1.
Utrustad med kopia av Ferrari´s F1 Växelspak. Gummibeklätt grepp på ratten för ergonomisk komfort.
Analoga och stabila gas-bromspedaler.
Ratten som fungerar både till PC och Playstation 2(GT3 och F1 2001).



Top Gun Afterburner II ™

Avancerad Joystick för PC med skiljbart gasreglage i naturlig storlek.
Utrustad med Fox 2 knapp för snabb avfyrning av t ex missiler.
Upp till 60 programmerbara funktioner.
Kompatibel med alla flygspel för PC.



360 Modena ™

360 Modena Racing Wheel Pro är en utpräglad racingsimulationsratt med ett stort antal funktioner som alla bidrar till maximal körkänsla. Ratten är utrustad med såväl traditionell växelspak som Autentisk F1 växelpaddar bakom ratten, samt två fästpunkter för stabilast möjliga montering. Du kan även välja att använda gas och broms via pedalstället eller analoga knappar bakom ratten.



Top Gun Fox 2 Pro Shock ™

Upplev realism och starka skakningar direkt i dina händer med den inbyggda kraftfulla motorn.
Utrustad med Fox 2 knapp för snabb avfyrning av t ex missiler samt 7 actionsknappar och throttle.



Firestorm Wireless Gamepad ™

Upplev den totala friheten med den nya Gamepaden byggd på Radio Frekvens teknologi.
Mer än 5 meter av total frihet.
Bli av med kabelns begränsning när du spelar.
Inkl. 2 analoga ministicks och 12 knappar.
Gummibeklätt handtag.



Firestorm Dual Power Gamepad ™

Den ultimata FFB handkontrollen.
2 inbyggda motorer för optimal Force Feedback känsla.
Inkl. 2 analoga ministicks och 12 programmerbara knappar.
Gummibeklätt handtag.

Guillemot Sweden AB
Ekbacksvägen 22
16869 Bromma
Tel.: 8 564 351 40
Fax.: 8 704 0343
www.thrustmaster.com

TRIMMA DINA FAVORITSPEL

VI FICK SÅ MYCKET POSITIV RESPONS FÖRRA GÅNGEN VI HJÄLPTE TILL MED ATT TRIMMA LÄSARNAS FAVORITSPEL ATT VI HAR VALT ATT TRIMMA FLER SPEL.

Av Thilo Bayer

PC-SPECIFIKATIONER
Red Faction fungerar friktions-fritt med dessa specifikationer

CPU: 800 MHz
3D: Kyro 2 64 MB
RAM: 256 MB

RED FACTION

RED FACTION **ÄR EN FEST FÖR ACTION-STRATEGER MED DESTRUKTIVA TENDENSER, MEN DE ÖVERDÅDIGA VÅLDSAMHETERNA KRÄVER EN GANSKA REJÄL PC**

Det är ett av de bästa spel vi har sett i år och samtidigt ett av de tekniskt sett mest överväldigande. Men *Red Faction*s unika Geo Mod-system, som enkelt uttryckt låter dig ha sönder allt i din väg, om det så är vakter, galler eller stängda dörrar, har varit en tuff match för många datorer. Vi har dock pillat och skruvat på alla tänkbara inställningar och kan nu berätta för dig hur du får ut mest av spelet, oavsett om du har en gammal häck eller en monster-PC.

Drivrutiner för 3D-kort

Nya drivrutiner är inte alltid riktigt färdiga. Nu senast bekräftades denna lilla sanning av Kyro-drivrutinen version 8.0162 och Nvidias Detonator 21.81, som båda var skräp. Kyro-drivrutinen ger fula bildfel i *Red Faction*, medan Detonator-drivrutinen orsakar spontana krascher i en lång rad spel, inklusive *Red Faction*. Du gör därför klokt i att hålla dig till Kyro 2 version 7.0114 eller Detonator 12.41. Båda dessa drivrutiner kan laddas hem från korttillverkarnas hemsidor.

Read Me!

Read Me-filer är obligatorisk läsning när man har en PC och det är ett bra exempel på att arbete lönar sig. Utvecklarna på Volition har inkluderat några viktiga konsolkommandon som kan användas för att anpassa spelet för din PC. Kommandona kan till exempel användas för att ställa in grafiken och göra hastighetstest.

Du kan också hitta hjälp om skräpet inte fungerar. Om till exempel *Red Faction* inte känner igen ditt Voodoo-kort skriver du '-voodoo' eller '-voodoo3' på kommandoraden (som finns på setup-menyn under misc). Där finns också information om hur du kan tillföra hemmagjorda texturer i *Red Faction*s ban-editor.

Spelets inställningar

Geo Mod-motorn, som är utvecklad för *Red Faction*, stöder inte hardware T&L, som används av bland annat Radeon- och GeForce-kort. Fy skäms, Volition!

Man frestas att dra slutsatsen att spelet bara behöver en stark CPU och att grafikkortet spelar en underordnad roll. Men så är det inte! Texturer och ljus kräver kräm, så ett grafikkort med 32 MB RAM är ingen garanti för ett flytande spel, inte ens med DDR-minne. Du behöver ett Kyro 2 med 64 MB RAM eller ett GeForce2 Pro. GeForce2 MX eller TNT2 kör bara i en upplösning på 800 x 600 och 16-bitars färg. Med GeForce2 GTS kan du gå upp till 1024 x 768.

OM DITT 3D-KORT ÄR SVAGARE ÄN GEFORCE 2MX

Display mode	800 x 600 x 16
Performance	+2
Picture quality	-1

MENU-OPTIONS/VIDEO

Texture resolution	NORMAL
Performance	+1
Picture quality	-1
Detail level characters	NORMAL
Performance	+1
Picture quality	- 2
Filter	BILINEAR
Performance	+1
Picture quality	-1

PC UNDER 750 MHz

Shadows	OFF
Performance	+2
Picture quality	-1
Bullet holes	OFF
Performance	+2
Picture quality	-1
Dynamic lighting	OFF
Performance	+1
Picture quality	-1

DIRECT3D-INSTÄLLNINGAR

Fråga inte varför, du ska bara aktivera eller avaktivera rätt rutor i Direct 3D-setup för följande kort. Dessa ändringar ska öka spelets hastighet. Du kan hitta Direct3D-inställningarna genom att högerklicka på skrivbordet i Windows. Sedan väljer du Egenskaper, Avancerat och därefter ditt kort, Direct 3D.

VERTIKAL SYNKRONISERING

GF2 MX/GF 256 SDR	OFF
GF2 GTS/Ultra/GF256 DDR	OFF
GeForce3	OFF

ANTI-ALIASING

GF2 MX/GF 256 SDR	OFF
GF2 GTS/Ultra/GF256 DDR	OFF
GeForce3	QUINCUNX

ANISOTROPISK FILTRERING (RIVA TUNER)

GF2 MX/GF 256 SDR	DEACTIVATED
GF2 GTS/Ultra/G256DDR	DEACTIVATED
GeForce3	Level 2



TUNG GRAFIK Ljuseffekterna i 32-bitars färg och de detaljerade texturerna på figurerna kräver ett bra minne på grafikkortet.



SUDDIGT ELLER EJ Om ditt 3D-kort bara har 32 MB RAM ska du minska på grafikdetaljerna samt köra i 16-bitars färg.

SÅ HÄR TRIMMAR DU ANDRA FAVORITSPEL



KRIG PÅ AVSTÅND Denna skärmbild visar springande Commandos med den lägsta detaljgraden. Spelet är inte så fint att se på, men det flyter på bra.



COMMANDO I HÖGSTA UPPLÖSNING Denna skärmbild har tagits med högsta upplösning, och det fungerar bra om du följer våra råd.

COMMANDOS 2

DU MÅSTE ALLTSÅ TA BORT NÅGRA "NATURFILMER" FRÅN DIN HÅRDDISK OM DU SKA HA PLATS MED *COMMANDOS 2* ...

PC-SPECIFIKATIONER

Commandos fungerar friktionsfritt med dessa PC-specifikationer

CPU: 750 MHz
3D: GeForce2
RAM: 128 MB

Priset för fin grafik i spel är en sänkning av spelets hastighet. Du vill att *Commandos* ska se bra ut, men din påstått ofelbara PC hostar rejält när det körs med idealupplösningen 1024 x 768. Vad gör du nu, lille vän?

Om du äger en P3 500 MHz, eller något mindre ska du inte räkna med att du kan vara utan följande tips.

Allmänna tips

De som använder SoundBlaster-ljudkort kan råka ut för problem med *Commandos 2* innan spelet ens har börjat! Spelet startar inte om du använder drivrutiner som inte är tillräckligt aktuella. Du ska ladda hem de senaste Live!Ware-drivrutinerna från **www.soundblaster.com/support/drivers.**

Du behöver hela 2,5 GB ledigt utrymme på hårddisken om du ska göra en fullständig installation, så vi rekommenderar att du rensar upp på hårddisken innan du försöker installera spelet. Det är faktisk allmänt sett en bra idé att städa upp på hårddisken minst en gång varje månad, eftersom det påverkar datorns prestanda om din hårddisk är full med gammalt skräp. Du dubbelklickar på "Den här datorn" och högerklickar på ikonen för hårddisken. (Om du har både en C- och en D-enhet måste du städa upp bägge). Högerklicka på hårddisken och välj Egenskaper. Sedan klickar du på diskrensning och följer instruktionerna. Om du har plats på hårddisken är det en bra idé att installera alla 2,5 GB, så att du inte behöver vänta medan datorn hämtar ljud- och bilddata. Vi vet om att det skär i hjärtat, men du måste ta bort några av dina "naturfilmer" från disken om du ska ha plats för att spela *Commandos 2*. När du har tröttnat på spelet kan du ju bara installera dem igen!

Spelets inställningar

De detaljerade 2D-landskapen i *Commandos 2* ser fantastiska ut, men de sätter en viss press på din CPU och minnet, förutom att belasta 3D-kortet. Speciellt på banorna längre fram i spelet märks det tydligt när datorn inte orkar hänga med. Om du har konstanta besök av hackmonstret bör du titta i rutan till höger och göra som du blir tillsagd!

DIN PROCESSOR ÄR LÅNGSAMMARE ÄN 500 MHz:

Computer performance	LOW
Performance	+2
Picture quality	-1
Memory use	LOW
Performance	+1
Picture quality	-1

DITT 3D-KORT ÄR ETT TNT2 ELLER ÄNNU ÄLDRE

Display mode	800 x 600 x 16
Performance	+2
Picture quality	-1
Effects detail	LOW
Performance	+1
Picture quality	-1
Noise zone	OFF
Performance	+2
Picture quality	-1

DIRECT3D-INSTÄLLNINGAR

Fråga inte varför, du ska bara aktivera eller avaktivera rätt rutor i Direct 3D-setup för följande kort. Dessa ändringar ska öka spelets hastighet och göra dig till en gladare spelare. Du kan hitta Direct3D-inställningarna genom att högerklicka på skrivbordet i Windows. Sedan väljer du Egenskaper, Avancerat och därefter ditt kort, Direct 3D.

VERTIKAL SYNKRONISERING

GF2 MX/GF 256 SDR	TICK
GF2 GTS/Ultra/GF256 DDR	TICK
GeForce3	TICK

ANTI-ALIASING

GF2 MX/GF 256 SDR	NO
GF2 GTS/Ultra/GF256 DDR	NO
GeForce3	NO

ANISOTROPISK FILTRERING (RIVA TUNER)

GF2 MX/GF 256 SDR	NO
GF2 GTS/Ultra/GF256 DDR	NO
GeForce3	NO

COLIN McRAE RALLY 2

OM DIN PC UPPFÖR SIG SOM OM DEN HAR DRUCKIT BENSIN ÄR DET PÅ TIDEN ATT DU GÖR NÅGRA ÄNDRINGAR.

Om du kör med en upplösning på 1024x768 med massor av detaljer och 32-bitars färg är det ganska troligt att din bil reagerar som en narkoman på en glashal väg, alltså både långsamt och hjälplöst. Här kommer ambulansen från incite PC Games!

Det är mycket viktigt att du ställer in spelet efter den PC du spelar på. Det tog oss en del tid att få pröva de olika grafikkorten med *Colin McRae*, och det tog ännu längre tid att få vår Ford Focus att uppföra sig ordentligt. Här kan du läsa hur vi gjorde.

Allmänna tips

Colin McRae Rally 2 fungerar inte med den nyaste Voodoo3-drivrutinen 1.07.00, men Omega-driver 1.3, som gjorts av en Voodoo-fan till Voodoo3, 4 och 5, fungerar bra. Den kan allt som den officiella 3dfx- drivrutinen kan.

Men om spelet kraschar från början och säger "file HID.DLL not found", har du problem med ditt operativsystem. Driver-filen blir nämligen inte alltid korrekt installerad i Windows 98. Du kan rätta till det genom att skriva "SFC" i Start/Run-menyn (där du normalt skriver "dxdiag" för att kontrollera DirectX-inställningarna). Nu väljer du "extracting a file from the installation disc". Skriv "HID.DLL" på kommandoraden och kontrollera att CD ROM-enheten heter likadant som den enhet du just har satt in Win98 CD:n i. Klicka på OK. Nu kan du starta om och köra spelet.

Problem med ratt

Vissa knappar på Microsofts Sidewinder-gamecontrollers fungerar inte ordenligt i *Colin McRae Rally 2*. Du kan rätta till felen genom att avaktivera användarprofilen i Microsofts konfigurationsprogram under Windows. Problemen uppstår ibland om du använder en force feedback-ratt eller force feedback-joystick på 500 MHz-PC eller svagare. Force feedback-effekter sätter press på processorn, så du bör sätta ned feedback-intensiteten i ditt konfigurationsprogram. Det verkar kanske tokigt att sätta ned feedbacken när du nu har en feedback-ratt, men det finns fördelar. På samma sätt som det finns fördelar (en del ...) med att spela nykter.

Spelets inställningar

Landskapen i *Colin McRae Rally 2* pressar grafikkortet mer än din CPU. Spelet använder moderna 3D-trick som Cube Environment Mapping, så ett förhållandevis nytt grafikkort är avgörande. Du bör sätta ned detaljgraden om din processor är svag eller ditt grafikkort är gammalt.

PC-SPECIFIKATIONER

Colin McRae fungerar friktionsfritt med dessa PC-specifikationer:

CPU: 700 MHz
3D: GeForce2 GTS
RAM: 128 MB

DIN PROCESSOR ÄR LÅNGSAMMARE ÄN 500 MHz:

Shadows	OFF
Performance	+2
Picture quality	-1
Drawing distance	5
Performance	+1
Picture quality	-1

DITT 3D-KORT ÄR ÄLDRE ÄN ETT GEFORCE2 MX

Display mode	800 x 600 x 16
Performance	+2
Picture quality	-1
Mipmap	BILINEAR
Performance	+1
Picture quality	-1
Graphic detail	LOW
Performance	+1
Picture quality	-2
Environment mapping	OFF
Performance	+2
Picture quality	-2

DIRECT3D-INSTÄLLNINGAR

Dessa ändringar kommer att öka spelets hastighet. 3D-inställningar hittar du genom att högerklicka på skrivbordet i Windows. Du väljer Egenskaper, Avancerat, ditt kort och Direct3D.

VERTIKAL SYNKRONISERING

GF2 MX/GF 256 SDR	TICK
GF2 GTS/Ultra/GF256 DDR	TICK
GeForce3	TICK

ANTI-ALIASING

GF2 MX/GF 256 SDR	NO
GF2 GTS/Ultra/GF256 DDR	2X
GeForce3	QUINCUNX



FINA REFLEXER Cube Environment Mapping är ett trick som bland annat används för att göra reflexer i bilens rutor.



INTE LIKA FINA REFLEXER Cube Environment Mapping är inaktiverat på den här bilden – och det syns ju tydligt på bildens skärpa.

FRAMTIDENS

NUTIDEN ... COLIN MCRAE RALLY 2

Två spel representerar det bästa i den här genren, men även om det ena, F1-spelet *GP3*, är ett starkt kort så slår våra hjärtan mest för det andra. Colin ställer upp med 90 etapper, autentiska bilar och ett gameplay som ger dig tårar i ögonen.

BANOR	90
BILAR	13
MÄSTERSKAP	FIA World Rally
TYPER AV RACE	7
MULTIPLAYER	Upp till 8 personer
MEKANIK	Codemasters (www.codemasters.com)
DATUM	December 2000





1. Den minsta kontakt med ett träd eller en sten ger repor i lacken, bucklade kofångare och krossade lyktor. Konsekvensen av en skada märks omgående: En kvaddad framhjulsupphängning kan t ex betyda att bilen drar våldsamt åt ett håll.
2. Bilarna uppför sig olika beroende på underlaget. På torr asfalt kan du köra i en faslig fart, men försök köra lika fort på en lerig grusväg i England eller på en frusen sjö i Norrland ... det är självmord.
3. Inget rallyspel kan mäta sig med spelets arkad-läge där skador kan slås ifrån och man kan köra flera mot varandra på samma bana i multiplayer. Motståndarna är intelligenta och kör du mot datorn kan du bli utsatt för direkt trakasserande kröning för att förhindra att du kan köra om.
4. Publiken, träd och andra objekt ser ut som om de är gjorda av papp. Här saknas 3D-animationer – eller i alla fall realism. Vi hoppas att detta blir bättre i *Colin McRae Rally 3*.

FRAMTIDEN ... F1 RACING CHAMPIONSHIP 2

Formel 1-spelet *F1 Racing Championship* från mars i år skäms av föråldrade data från 1999-säsongen. Uppföljaren har data från 2000-säsongen och ska få en ny artificiell intelligens som bl a kan avläsa och reagera på din körstil.

BANOR	17
BILAR	11
MÄSTERSKAP	Formel 1 2000-säsong
TYPER AV RACE	4
MULTIPLAYER	Upp till 22
MEKANIK	Video System (www.ubisoft.co.uk)
DATUM	2002





1. Förutom grafiska förbättringar är den största nyheten ett nytt "Scenario Mode" som gör det möjligt att ställa in alla aspekter så att de exakt motsvarar de olika verkliga grandprix-tävlingarna.
2. Med en renoverad grafisk motor lovar producenten att kunna utnyttja de bästa funktionerna från bl a GeForce3-kortet. Det är en del av en årslång process mot att få racing-spel att likna verkligheten.
3. Spelets stora brist är – oavsett producentens bortförklaringar – föråldrade data. Allt är baserat på 2000-säsongen, vilket bl a betyder att Juan Pablo Montoya inte är med.

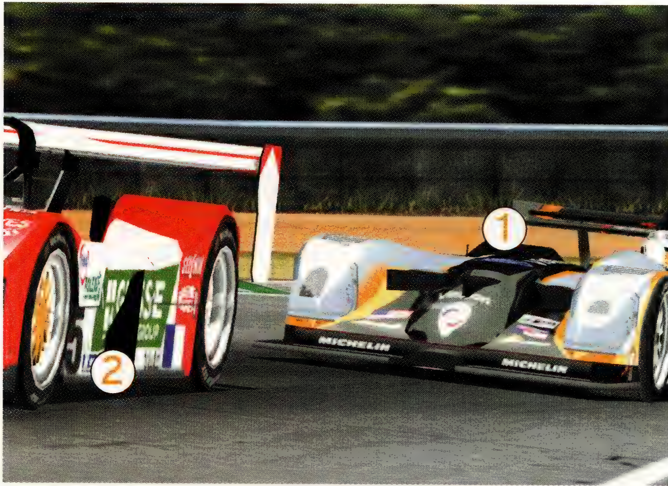
VI TROR: *Grand Prix 4* blir säkert allas favorit, men *F1 Racing Championship 2* blir säkert bland de tre bästa.

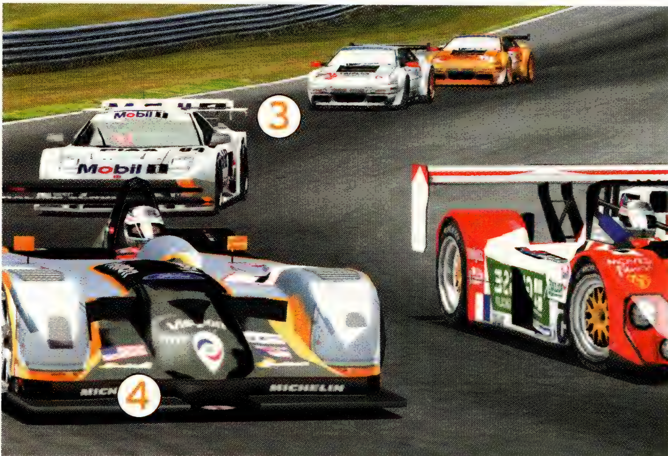
RACINGSPEL

WORLD SPORTS CARS

Det har talats i flera år om det här spelet i olika racing communities på Nätet. Ambitionen är att nå upp till samma realism som legenden *Grand Prix Legends*, men de två West-bröderna som står bakom spelet är mycket hemlighetsfulla.

BANOR	8
BILAR	18
MÄSTERSKAP	Inte baserat på verkligt mästerskap
TYPER AV RACE	6
MULTIPLAYER	Upp till 8
MEKANIK	West Racing (www.west-racing.com)
DATUM	2002 (... eller 2003)





1. En hardcore-simulation där man kan justera allt från fjädervandring, krängningshämmare och däcktryck till frihöjd, utväxlingen och graden av venturi-effekt (hur mycket bilen ska suga sig fast vid vägen).
2. Kritiska delar ska rensas och rengöras i depån för att undvika problem med t ex bromsar eller överhettning av motorn på grund av bristfällig luftgenomströmning.
3. Upp till 18 bilar. Efter utgivningen ska det bli möjligt att hämta fler bilar på Internet.
4. Finjustera motorn, öppna dörrarna och titta under huven. En av detaljerna är att man ska kunna se rörliga pedaler under färden.

VI TROR: Antalet detaljer ger skyhöga förväntningar på spelet. Vi följer projektet framöver ...

TOCA RACE DRIVER

TOCA-serien (British Touring Car Championship) har några av de mest intensiva närkamperna i något datorspel. Vi ser fram emot den här uppföljaren, som får vara riktigt bra om den ska leva upp till mästerverket *TOCA 2* från 1998.

BANOR	9
BILAR	Över 15
MÄSTERSKAP	BTCC (British Touring Car Championship)
TYPER AV RACE	2
MULTIPLAYER	Ej offentliggjort ännu
MEKANIK	Codemasters (www.codemasters.com)
DATUM	Juni 2002





1. Codemasters väljer en ny väg med nästa TOCA och försöker bygga upp spelet runt en handling. Du spelar Ryan McKane, en ung förare som ska göra karriär i verkligheten med autentiska bilar, team och banor.
2. Extremt realistiska modeller för hur de olika bilarna i spelet ska uppföra sig.
3. Ljudet spelar en större roll än vanligt i racingspel: Upplev hur vinden brusar vid höga farter och hör hur motorljudet ändrar sig när du ligger nära bilen framför dig.
4. Om du kör bra så dyker det upp anbud från bättre team (som i t ex *Championship Manager*). 3D-animerade sekvenser.

VI TROR: Om de lyckas integrera en trovärdig handling i spelet så har Codemasters en vinnare.



IN CASE OF EMERGENCY BREAK GLASS

Den senaste versionen av *Championship Manager* såldes i över 100 000 exemplar redan den första helgen det fanns i butikerna. Men många av köparna stod inte i kö i spelbutiken för att de ville. Nej, de stod där för att de inte hade något val. För dessa människor är *Championship Manager* en central del av tillvaron. De är beroende. De håller med Roy Evans, den tidigare Liverpool-managern, som en gång sade: "Om fotboll är livet? Nej, det är mycket viktigare än så!"

Thiago från Brasilien är beroende av *Championship Manager*. Han berättar sin historia: "När mitt lag inte fungerar är jag olidlig att vara tillsammans med. Vänner och familj tycker inte om att jag spelar *Champ Manager*, för det gör mig irriterad eller rent av arg. Ibland blir jag så arg att jag förstör saker. En gång rev jag min tröja i bitar när jag förlorade en FA Cup-final med Manchester United. En annan gång slog jag sönder mitt tangentbord."

Denna typ av historia är inte ovanlig. Det går ut över kläder, mus, husdjur, tangentbord och möblemang när man känner sig orättvist behandlad i ett spel. På den officiella hemsidan för *Championship Manager* kan man i ett chatroom hitta många sådana historier. Pirata berättar: "En gång filmade min far familjen med sin videokamera. Jag ropade in honom till mig för att han skulle filma en viktig match på video. Han gjorde det för att undvika ett gräl."

Det finns många orsaker till att *Championship Manager* är så vanebildande. För det första finns det många människor som verkligen lever sig in i fotboll. För det andra är det nästan en dröm som går i uppfyllelse när man kan sätta sig i chefsstolen för den klubb man har följt noga sedan man gick med blöjor, och driva den fram till de mästerskap och pokaler som klubben aldrig vinner i verkligheten. Men det är nog mer komplicerat än så.

"Om man försöker att sätta fingret på varför spelet är så fängslande kan man lika gärna förklara varför fotboll är det. Det är många faktorer som spelar in," säger Svein Kvernoey från Sports Interactive.

Det finns många andra spel som kan skapa beroende och förstöra ens nattsömn och sociala liv, men ett av de allra värsta är nog Verants massiva onlinerollspel *Everquest*. Kärt barn har många namn och *Everquest*s smeknamn hänvisar till droger: Evercrack, Eversmack och Never-rest. Spelets utvecklare har talat om att omkring 40 000 spelare är inloggade när det går som mest hektiskt till, och 34 procent av dessa spelare betraktar sig själva som beroende.

VARFÖR EVERQUEST?

Vi kontaktade en expert på beteendepsykologi, professor Richard Davis, för att ta reda på vad det är som gör *Everquest* så vanebildande: "Jag tror att den viktigaste aspekten är att ju längre man spelar, desto starkare blir ens karaktär. Därtill kommer att spelets fantastiska universum är starkt tilldragande. I *Everquest* blir man ett med sin karaktär, för även i spelets

HAR DU BLIVIT BEROENDE?

KÄNNER DU FÖR ATT SLÅ SÖNDER NÅGOT NÄR DU FÖRLORAR EN VIKTIG MATCH I *CHAMPIONSHIP MANAGER*? GLÖMMER DU ATT ÄTA NÄR DU SPELAR *EVERQUEST* ELLER *COUNTER-STRIKE*? DU ÄR INTE DEN ENDA!



chatrooms behåller folk den identitet de har i spelet. Det kan bli ett stort problem, när folk intresserar sig mer för vad som utspelas i spelet än vad som händer i verkligheten. Det slukar deras tid och energi, så att det går ut över arbete, studier och sociala relationer."

Och det finns en hel del exempel som kan stödja dessa otrevliga prognoser. Tag t ex Tim, en IT-utvecklare från San Fransisco, som ger *Everquest* skulden för sitt förstörda äktenskap. Tims fru lade ned sammanlagt två månader under ett år på att spela *Everquest*, och till sist förlorade hon sitt jobb. Nu hade hon mer tid till att spela och inledde snart en affär med en annan spelare. *Everquest* nämndes i skilsmässopapperna. Eller ta Rob, en 17-årig student, som sammanlagt lade ned 100 dagar på att spela. Först när han raderade sina tre långt utvecklade karaktärer kunde han vara i sitt rum utan att spela.

ÄR DU BEROENDE?

Det är självklart långt ifrån alla *Everquest*-spelare som blir direkt beroende. Men å andra sidan finns det många som i stort sett inte gör något annat än att spela det. Gildothar från Island spelar *Everquest* 18 timmar om dygnet, och han säger att han inte känner någon som har så många vänner som han själv. Tyvärr heter de alla något i stil med Windwalker och Giantslayer.

Som en tumregel kan man säga att du har ett problem om du spelar utan att riktigt tycka att det är kul. Om du alltså spelar för att du inte vet vad du skulle göra annars. Om du konstant går runt och planerar ditt spelande, även när du inte spelar, så borde du kanske göra som 17-årige Rob – radera dina bästa karaktärer. Men okej, lite hälsosamma överdrifter har väl aldrig skadat någon...?

SLUTA TVÄRT!!!

FEM GODA RÅD FÖR HUR DU KOMMER UR DITT *CHAMP MANAGER*-BEROENDE.

1/ FLYTTA DATORN
Om du flyttar in datorn i vardagsrummet i stället för att ha den stående i "sovrummet" kan det medföra att du inte spelar hela natten.

2/ UNDVIK ATT SPELA ENSAM
Om det finns andra människor i rummet kommer du troligtvis att uppföra dig mer normalt. Till exempel kommer du knappast att känna dig frestad att sitta i kostym och skrika order till dina spelare.

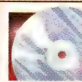
3/ GÖR EN SPELJOURNAL
Gör en journal där du antecknar hur många timmar du lägger på att spela. Du kanske kan använda den som bevis på att du blev mästare med MFF också ...

4/ BERÄTTA OM PROBLEMET
Det är inte meningen att du ska berätta för dina vänner om de stora problem du har att få köpa Zidane. Du ska berätta för mamma, pappa och farmor att du är beroende. Farmor kommer nog att tro att du är narkoman.

5/ UTÖVA NÅGOT SLAGS MOTION
Genom att utmatta dig själv fysiskt kommer du att ha mindre energi och lust att sitta framför skärmen hela natten och leta efter en talangfull högerback. Att cykla med benen under bordet medan du spelar *CM* räcker inte ...

recensioner

Det kan vara en mardröm att köpa PC-spel, eftersom man inte alltid kan lita på de officiella minimumkraven. Därför har vi utvecklat ett analys-system som avslöjar sanningen. Så här använder du systemet:



FINNS PÅ CD:N
Demot från *Black & White* ligger på *incite*-CD:n.

Trots att våra djupgående recensioner täcker alla aspekter av spelen är det inget som slår upplevelsen av att se spelet "in action" på din egen PC. FINNS PÅ CD:N-symbolen anger att det ligger en demo eller en video från det aktuella spelet på månadens CD.

GOLD AWARD

Vi ger *incite PC Games* Golden Award-medalj till spel som får 9 eller 10 - och som erbjuder något utöver det vanliga. Det är en mycket stark rekommendation.



STATISTIK

Här gör vi en sammanfattning av vad det är för typ av spel och nämner relevant statistik.

- 1 Gud-simulation
- 1 träningskurs
- 5 öar
- ca 100 uppdrag
- 16 dresserbara titaner
- 8 folkslag
- 40 magisorter
- 1 psykologiskt test
- växling dag/natt
- skiftande väder
- multiplayer
- + 50 timmars speltid

DOMEN

DEN STORA FINALEN. HÄR SAMLAR VI ALL INFORMATION OM, OCH KRITIK AV, SPELET.

TEKNIK
Minimumkrav och rekommenderade systemkrav (observera att det är *våra* rekommendationer, inte producentens). Även detaljer om ljud och grafik.

MULTIPLAYER
Specifikationer på spelets multiplayer-möjligheter och en bedömning av hur roligt spelet är när man spelar mot mänskliga motståndare.

KONKURRENTER
Här ställer vi spelet mot de närmaste konkurrenterna. Ju högre upp på listan, desto bättre är spelet.

PLUS & MINUS
En kort summering av spelets styrkor och svagheter.

BETYG
Det definitiva betyget på en skala från 1 till 10.

DOMEN
BLACK & WHITE

TEKNIK
- **Minimum** 333 MHz Pentium II 64 MB RAM 8 MB 3D-kort
- **Rekommenderas** 500 MHz Pentium III 64 MB RAM 16 MB 3D-kort
- **Grafik** Software rendering ✗ Direct3D ✓ 3dfx ✗ OpenGL ✗
- **Ljud** EAX (SB Live!) ✓ Aureal 3D ✗ Dolby Surround ✗

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 1 LAN - 8 Internet - 8
■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: 56k

MULTIPLAYER-BETYG **8**

KONKURRENTER

- **Black & White** Ett komplext spel som blir djupare och djupare ju längre in i det man kommer. En stor och intelligenskrävande utmaning för alla som älskar datorspel.
- **Giants** Ett avancerat plattformsspel i 3D, som är lika snyggt som *Black & White*, men inte lika djupt. Bra och underhållande action.
- **The Sims** Extremt populär familjesimulator, där du spelar Gud och styr vardagen i din egen datorskapade familj.
- **Populous: The Beginning** Ett solitt gudaspel från 1998, som fortfarande spelas av inbitna rollspelare.

PLUS & MINUS

+ Innovativ design och mycket originell handling.
+ Enastående spelupplevelse som inte kan fås av andra spel.
+ Detaljerad grafik som utnyttjar de mest kraftfulla grafikkorten.
+ Stort djup och komplexitet.
- Stort djup och komplexitet.
- Vissa detaljer i styrningen av spelet är mindre lyckade.

BETYG

Black & White **är ett av de fem mest revolutionerande datorspelen någonsin. Alla spelare med minsta gnutta fantasi dras med i spelets värld. Nu är du varnad.**

9

TEST CENTER
Finns med i alla större recensioner i *incite PC Games*. En recensent kan uppleva en perfekt känsla av ett spel på en Pentium III 850 MHz med 64 MB GeForce 2-grafikkort, men vad har du för glädje av det om du sitter med en vanlig PII 450 med 12 MB TNT-kort? I vårt unika Test Center testas alla spel på en rad datorer med olika 3D-kort så att du kan se hur spelet kommer att uppföra sig på just din PC.

START
Här berättar vi om eventuella problem under installationen och om det finns speciella krav.

GRAFISKA PRESTANDA
Test Center är en unik måttstock för hur bra ett spel kan köras på just din PC. Alla spel provkörs på 10 datorer med nio olika grafikkort (Sascha testar också hur spelet körs utan 3D-grafikkort, dvs med *software rendering*). Dessutom testas varje spel i tre skärmupplösningar och med alla detaljer på både *low* och *high*.

Det ger **90** kombinationer, och nästan oavsett hur din PC är uppbyggd så hittar du en kombination som motsvarar den. Sök upp den processor som är närmast din egen, sök upp den upplösning du har och sök upp ditt grafikkort. Färgen på boxen du landar på anger hur spelet uppför sig på just din PC.

En grå box betyder att det inte går att köra spelet. Röd betyder att spelet hackar - men att det går att köra det. Gul betyder att spelet inte körs optimalt, men att du ändå kan spela det. Grön är rena nirvana.

HOW LOW CAN YOU GO?
Finns i alla recensioner. Här anges absolut minimumkrav, dvs vilken konfiguration som krävs för att köra ett spel någorlunda tillfredsställande. Om det är relevant ger vi också tips på hur du optimerar spelet.

Test Center **Black & White**

Start
- Felfri installation och identifiering av maskinvaran. 542 eller 621 MB installation.
- I "Advanced Options" kan all grafik konfigureras manuellt.
- Man kan gå ned till PII 266 MHz med all grafik på *low* (ger lägre *frame rates)*.

GRAFISKA PRESTANDA

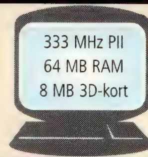
	GRAFIK ▶	low detail	high detail
PII 300 software 64 MB RAM	640 x 480	grå	grå
	800 x 600	grå	grå
	1024 x 768	grå	grå
PII 300 Riva TNT 64 MB RAM	640 x 480	röd	röd
	800 x 600	röd	röd
	1024 x 768	röd	röd
PII 400 Voodoo2 128 MB RAM	640 x 480	röd	röd
	800 x 600	röd	röd
	1024 x 768	grå	grå
Celeron 450 Voodoo3 128 MB RAM	640 x 480	gul	röd
	800 x 600	röd	röd
	1024 x 768	röd	röd
PIII 500 Voodoo3 128 MB RAM	640 x 480	grön	gul
	800 x 600	gul	gul
	1024 x 768	gul	gul
Duron 600 Matrox G400 128 MB RAM	640 x 480	gul	röd
	800 x 600	gul	röd
	1024 x 768	gul	röd
PIII 700 Riva TNT 2 128 MB RAM	640 x 480	grön	grön
	800 x 600	grön	gul
	1024 x 768	grön	gul
PIII 933 GeForce 2 128 MB RAM	640 x 480	grön	grön
	800 x 600	grön	grön
	1024 x 768	grön	grön
T-Bird 900 GeForce 2 MX 128 MB RAM	640 x 480	grön	grön
	800 x 600	grön	grön
	1024 x 768	grön	grön
T-Bird 900 Voodoo5 128 MB RAM	640 x 480	grön	grön
	800 x 600	grön	grön
	1024 x 768	grön	grön

FÖRKLARING: grå - hopplöst; röd - dåligt; gul - acceptabelt; grön - optimalt

Kommentarer:

Spelet är inte testat i multiplayer. Enligt Lionhead kommer den slutliga versionen att kunna spelas tillfredsställande på en PIII 500 MHz med GeForce 2-kort.

HOW LOW CAN YOU GO?



Glöm allt om att spela på mindre än en PIII 333. *Black & White* stöder *transformation & lighting*-standarden. Välj mellan 621 och 542 MB installation.

Betygen

Vi bedömer spel på en skala från 1 till 10. Recensenten bestämmer själv vad han ska ge ett spel i betyg, det enda kravet är att han ska ha spelat i minst 20 timmar. Detta betyder betygen:

1	2-3	4-5	6-7	8-9	10
BU	**ILLA**	**OKEJ**	**BRA**	**EXCELLENT**	**JUBEL!**
Ett spel som lever max fem minuter innan du avinstallerar det. Varning utfärdas!	**En ofärdig och otillfredsställande titel av låg kvalitet. Rekommenderas inte.**	**Här finns en del problem, men det är ändå en bra spelupplevelse för intresserade.**	**Definitivt värt att se närmare på, särskilt om du gillar den aktuella genren.**	**Ett spel med många timmars god underhållning. Rekommenderas till alla.**	**Datorspelens svar på Shakespeare. Det blir inte bättre. Du SKA spela det.**

■ Producent: **Firaxis** ■ Utgivare: **Infogrames, 08-761 10 01** ■ Pris: **499 kronor** ■ **www.civ3.com**

CIVILIZA



STATISTIK

Från ett blygsamt startläge ska du skapa en kultur som vinner globalt herravälde inom 6 500 år. Du ska utforska hela vida världen, grundlägga nya städer, vinna teknologiska kapplöpningar och kriga mot kulturer som står i vägen för dina framsteg.

- 21 civilisationer
- 46 militära enheter
- 3 nya sätt att vinna på
- 34 underverk
- 1 utmattande spel

GENRE Strategi

Bra nyhet för alla spelnarkomaner därute: Nytt tjack är ute och det handlar om det renaste och vitaste *Civilization*. Och om du kollar in månadens specialartikel om spelberoende så kan du också hitta historien om Thiago från Brasilien, som förstörde hela sitt liv för att han var beroende av sin dagliga dos av *Championship Manager* och i övrigt inte kunde tåla att förlora en fotbollsmatch. Var vill vi då komma? Jo, om ett par månader räknar vi med att vi kan köra historien om hur du, kära läsare, krossade ditt tangentbord, din mus, dina kläder, dina möbler och liksom Thiago förstörde dina sociala relationer för att du ville bygga den mäktigaste civilisationen och det största imperiet sedan romarriket. Du sitter klistrad vid skärmen och planerar, bygger och förstör tills du tror att du heter Julius i förnamn och Caesar i efternamn.

Av Jon Evans

Okej, vi kanske överdriver lite, det är ju alls inte säkert att du blir helt galen bara för att du sitter och spelar *Civilisation 3*

ATION 3

Det är fem år sedan *Civilization 2* utkom. Hur har de fem åren då utnyttjats av utvecklarna?

SID MEIER'S CIVILIZATION III

några dagar och nätter i sträck. Säkert är dock att detta spel, liksom alla sina föregångare i *Civilization*-serien är ett mycket beroendeframkallande spel. Det är en enorm utmaning att försöka erövra världsherraväldet och alla dina datorkontrollerade motståndare är minst lika fast bestämda att vinna kapplöpningen som du själv är. Vi har med andra ord fått ännu ett fängslande spel från Sid Meier.

Inget skönmåleri

Det är annars inte så lätt att se det om man inte vet det. Om du tittar på skärmbilderna på de här sidorna så får du nog hålla med om att *Civilization 3* inte är överdrivet snyggt att se på. Men finns det egentligen något enda turn-baserat strategispel som verkligen är riktigt läckert att se på? Nix. Och det är nog en fördel för *Civilization*-serien, för Sid Meier och hans programmerare har aldrig nått några grafiska höjder. Animationer

CIVILIZAT

GOTT RÅD Musiken börjar snabbt att bli störande. Lyd vårt råd och stäng av hissmusiken.



ÖVERBLICK På den här skärmen kan du få en överblick över de enskilda städernas invånartal och industri.



STADENS BORGMÄSTARE Städerna måste ha en kompetent ledning om din civilisation ska ha någon chans till seger.



KAOTISK INFRASTRUKTUR Vägbyggande och andra nödvändiga men trista uppgifter kan nu automatiseras så att du kan behålla överblicken.

HOW LOW CAN YOU GO?

300 MHz
Pentium 2
32 MB RAM

Kasta ett öga på skärmbilderna. Ser det ut som om *Civilization 3* har tänkt sig att överhetta ditt grafikkort ...? Nix. Dessa specifikationer ska utan vidare räcka för att köra spelet och om din maskin inte klarar av det så är den antingen äldre än gamlingen Metusalem (ungefär 1000 år) eller mycket, mycket sjuk.

och detaljerade modeller har legat i Sid Meiers skrivbordslåda i flera år. Världskartan ses i det välkända fågelperspektivet och den har fått fler färger, men den har inte blivit mer livlig. Och enheterna är visserligen animerade, men deras rörelser är inte flytande. I stället för grafiska framsteg har utvecklarna uppenbarligen lagt sin energi på att göra meny- och kontrollsystemet funktionellt. Det centrala gränssnittet är mycket intuitivt att använda. Information är tillgänglig med ett enkelt klick och enheterna kan styras via ikoner på skärmen.

Medan tiden således har spenderats väl på styrningen av spelet har det inte gjorts mycket av musiken. Ganska snart blir marschtrummorna olidliga att höra på och för att bevara det goda humöret och sinnesfriden är det därför en bra idé att man stänger av spelets musik och sätter på en bra CD i stället.

Suverän intelligens

Men vad spelet saknar i estetisk kvalitet tar det igen med sitt djup. 21 civilisationer (16 från förra spelet) finns till förfogande och din uppgift är att föra en av dem från stenåldern till rymdåldern. Du ska grundlägga städer, forska i teknologi och bekämpa fiender. Det slutliga målet är (naturligtvis) att erövra hela världen och den uppgiften kan lösas på flera olika sätt. Att förstöra de andra civilisa-

ION 3



KULTURELLA TYPER I ett desperat försök att förbättra sin kulturella status och utvidga sitt territorium har den franska civilisationen börjat bygga underverk i alla sina städer.



ANTIK MODERNITET Den lilla staden vid vattnet har både en viadukt och mer moderna byggnader.

tionerna på slagfältet kommer utan tvivel att bli den populäraste metoden, men seger genom kultur, rymdteknik och diplomati är lika gångbara på highscore-listan.

Till skillnad från *Civilization 2* har var och en av de 21 civilisationerna sina egna, unika förmågor som kräver ett särskilt spelsätt. Varje civilisation har två speciella förmågor, en idé som hämtats från Sid Meier's *Colonization*. Exempelvis kan de tyska styrkorna tjäna erfarenhet snabbare, romarnas städer producerar mer guld och aztekerna upplever inga anarkistiska tendenser i ledningen. Varje civilisation kan dessutom producera sin egen särskilda enhet (exempelvis amerikanarnas F15-jaktplan), som ger den en fördel i en period av spelet. De här skillnaderna på civilisationerna låter kanske inte som mycket, men de har stora konsekvenser för taktiken och spelsättet för de olika civilisa-

VÄGEN TILL SEGER

DET FINNS SEX OLIKA SÄTT ATT VINNA PÅ, MEN KAN DE VERKLIGEN MÄTA SIG MED TILLFREDSSTÄLLELSEN I ATT ERÖVRA HELA VÄRLDEN?

SPACE RACE



Ny spelform? Nej
Hur gör man? Du ska vara först med att bygga ett fungerande rymdskepp och påbörja koloniseringen av Alpha Centauri.

STRIDERNAS OMFÅNG	⚔	⚔			
TILLFREDSSTÄLLELSE	☺	☺	☺		

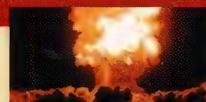
GLOBAL DOMINATION



Ny spelform? Ja
Hur gör man? Du ska erövra största delen av världens landområden och befolkningar

STRIDERNAS OMFÅNG	⚔	⚔	⚔	⚔	
TILLFREDSSTÄLLELSE	☺	☺	☺	☺	

WORLD CONQUEROR



Ny spelform? Nej
Hur gör man? Du ska bekämpa alla civilisationer och erövra deras städer.

STRIDERNAS OMFÅNG	⚔	⚔	⚔	⚔	⚔
TILLFREDSSTÄLLELSE	☺	☺	☺	☺	☺

DIPLOMATIC TRIUMPH



Ny spelform? Ja
Hur gör man? Du ska försöka skaffa de andra civilisationernas röster så att du kan bli generalsekreterare i FN.

STRIDERNAS OMFÅNG	⚔	⚔			
TILLFREDSSTÄLLELSE	☺	☺	☺	☺	

CULTURAL VICTORY



Ny spelform? Ja
Hur gör man? Du ska bedriva kulturimperialism och på det viset hävda din civilisation.

STRIDERNAS OMFÅNG	⚔				
TILLFREDSSTÄLLELSE	☺	☺	☺		

HIGHEST SCORE



Ny spelform? Nej
Hur gör man? Om tiden har tagit slut och ingen civilisation har nått sitt mål, vinner den spelare som har flest poäng.

STRIDERNAS OMFÅNG	⚔	⚔			
TILLFREDSSTÄLLELSE	☺				

CIVILIZAT



DEN NYA GANDHI? Gandhis civilisation är religiös och kommersiell. Undrar om han själv såg det på det viset?



ETT SPEL OM FRED Möjligheterna till diplomatiska lösningar av konflikter har blivit mer omfattande. Men se upp: Om du pressar motståndaren för hårt riskerar du att starta ett krig!

CIVILIZATION 2 vs CIVILIZATION 3

HUR SER DE TVÅ SENASTE *CIVILIZATION*-TITLARNA UT I EN DIREKT JÄMFÖRELSE?





	Civilization 2	Civilization 3
CIVILISATIONER:	16	21
MILITÄRA ENHETER:	51	46
VÄRLDENS UNDERVERK:	28	34
CIVILISATIONERNAS SÄRSKILDA EGENSKAPER:	0	2
VÄGAR TILL SEGER:	3	6
GRAFIK:	DÅLIG	OK
AI:	OKEJ	LYSANDE

LITE TRIST
Okej, det är väl lika bra att vara brutalt ärlig: *Civilization 3* ser lika trist ut som sina föregångare. Vi ser allting från ett fågelperspektiv, det finns inga fräcka animeringar och inga 3D-modeller.



tionerna. De här små skillnaderna gör också att spelet i hög grad kan spelas igen och igen. I *Civilization 2* kunde man kämpa mot sju motståndare, men i denna version kan man kämpa mot upp till 15 motståndare i taget. Och den artificiella intelligensen är väl utvecklad, för även på den enklaste svårighetsgraden (av totalt sex) får man hårt motstånd. Ibland gaddar de andra civilisationerna ihop sig mot dig och försvarar sina gränser med allt de har. Dina motståndare är både opportunistiska och oförutsägbara, vilket gör att spelet kan spelas flera gånger.

Diplomatiskt snille

Det finns självklart mycket i *Civilization 3* som är direkt överfört från *Civilization 2*, men det finns också många uppenbara skillnader. För det första har de diplomatiska möjligheterna fått en rejäl genomgång. Det är nu möjligt att gå in i detalj på varje liten möjlighet. Du kan byta en stad mot en ny teknologi, guldstycken mot en världskarta eller lyxvaror mot ett möte med iroquois-hövdingen. Men den gamla principen från *Civilization 2* om att jag visar dig min så visar du mig din, fungerar inte längre. Datormotståndarna försöker lura dig så fort de får chansen och kommer med häpnadsväckande fräcka krav. Och ett avvisande av en motståndares erbjudande är

ION 3

inte alltid en god idé om man vill undvika konflikter. Om du är för tuff i en förhandling kan det hetsa motståndaren till ett oundvikligt krig. Om man å andra sidan är för snäll så tror motståndarna att de kan få vad de vill ha.

Livet som diplomat är alltså varken enkelt eller fridfullt, men det finns sätt att lösa det. Det ger resultat att komma med gåvor till en förhandling, liksom det sällan är en dålig idé att placera en liten armé i närheten av motståndarnas huvudstad. Om förhandlingarna slår väl ut och du dessutom har tillgång till motpartens städer så kan du också tjäna en slant på att handla med varor. Karavanerna från föregångaren finns inte längre kvar och man handlar därför med bara ett enkelt klick med musen.

Nytt och bekant

Medan diplomati och handel är gamla bekanta element för kännare av *Civilization 2*, är många av de kulturella aspekterna nya. Ju fler byggnader och underverk du bygger i dina städer, desto större inflytande får din kultur. Om din kultur når fram till en fientlig stad kan invånarna bli så imponerade över din främmande livsstil att de spontant byter sida. En högt utvecklad kultur hjälper också nyligen erövrade städer att snabbare anpassa sig till de nya tiderna. Gränserna för din kulturella sfär markerar samtidigt den yttre gränsen för ditt rike. Nytt i *Civilization*-serien är att gränserna faktiskt ger dig möjlighet att bestämma vem som ska få komma in i ditt land. Man kan därmed undvika de förfärliga ögonblicken från *Civilization 2*, där fientliga styrkor översvämmar ens territorium utan att man kan göra något som helst åt det.

Men förutom ändringarna i diplomatin och tillägget av kulturella gränser är det inga direkt markanta skillnader från det förra spelet i serien. Men utvecklarna på Firaxis har uppenbarligen lagt ned mycket energi på detaljer: Byggnader och forskning, strider och rörelser har alla fått en uppfräschning och nya grader av erfarenhet ökar truppernas styrka och motståndskraft. Nybyggare, som är nödvändiga för att bygga nya städer, har blivit svårare att få fram, vilket gör det svårare att utvidga sitt imperium. Det liknar fortfarande *Civilization 2* en del, men det har blivit ännu mer spelbart.

Vi saknar något

Trots att vi gillar mycket av egenskaperna i *Civilization 3* så finns det en påfallande brist som kostar spelet ett betygspoäng. Ända sedan vi såg spelet tidigare i år har Firaxis försäkrat att det ska släppas med en "revolutionerande" multiplayer-spelform. Utvecklarnas begeistring ökade självklart på våra förväntningar. Men den version vi har recenserat, som av allt att döma är densamma som du kommer att få spela, innehöll inte denna så revolutionerande multiplayer-del. Det har i stället sagts att multiplayer ska bli tillgängligt via ett officiellt tillägg, som enligt planerna ska släppas till våren 2002. Det är en skam att vi ska behöva vänta, för många spelare, däribland vi själva, såg fram emot att spela *Civilization* via nätverk och Internet, och det är också ett hån att man till på köpet ska behöva betala för något som vi ju klart och tydligt har blivit lovade. Det tycker vi är en riktigt rutten form av marknadsföring.

Civilization 3 är dock på det hela taget ett härligt spel. Precis som i ett parti schack får alla ens handlingar konsekvenser för spelets utfall. Ska du anfalla eller förhandla? Ska du vara ett kulturellt föregångsland eller ska du krossa dina motståndare militärt? Spelets djup är hittills osett i genren och den artificiella intelligensen är mycket välutvecklad. Du återvänder till det här spelet om och om igen för att överbevisa världens befolkning om att din kultur *är* den enda vägen.

Test Center Civilization 3

Start

- Installation och identifiering av maskinvara är felfri.
- Grafikkortet lär inte direkt bli trött.
- Civilization anstränger inte direkt din hardware, som diagrammet tydligt visar.

GRAFISKA PRESTANDA

	GRAFIK ▶	low detail	high detail
PII 300 software 64 MB RAM	640 x 480	optimalt	optimalt
	800 x 600	optimalt	optimalt
	1024 x 768	optimalt	optimalt
PII 300 Riva TNT 64 MB RAM	640 x 480	optimalt	optimalt
	800 x 600	optimalt	optimalt
	1024 x 768	optimalt	optimalt
PII 400 Voodoo2 128 MB RAM	640 x 480	optimalt	optimalt
	800 x 600	optimalt	optimalt
	1024 x 768	optimalt	optimalt
Celeron 450 Voodoo3 128 MB RAM	640 x 480	optimalt	optimalt
	800 x 600	optimalt	optimalt
	1024 x 768	optimalt	optimalt
PIII 500 Voodoo3 128 MB RAM	640 x 480	optimalt	optimalt
	800 x 600	optimalt	optimalt
	1024 x 768	optimalt	optimalt
Duron 600 Matrox G400 128 MB RAM	640 x 480	optimalt	optimalt
	800 x 600	optimalt	optimalt
	1024 x 768	optimalt	optimalt
PIII 700 Riva TNT 2 128 MB RAM	640 x 480	optimalt	optimalt
	800 x 600	optimalt	optimalt
	1024 x 768	optimalt	optimalt
PIII 933 GeForce 2 128 MB RAM	640 x 480	optimalt	optimalt
	800 x 600	optimalt	optimalt
	1024 x 768	optimalt	optimalt
T-Bird 900 GeForce 2 MX 128 MB RAM	640 x 480	optimalt	optimalt
	800 x 600	optimalt	optimalt
	1024 x 768	optimalt	optimalt
T-Bird 900 Voodoo5 128 MB RAM	640 x 480	optimalt	optimalt
	800 x 600	optimalt	optimalt
	1024 x 768	optimalt	optimalt

FÖRKLARING: - hopplöst · - dåligt · - acceptabelt · - optimalt

Kommentarer:

Om du har installerat de senaste drivrutinerna och inte kör för många andra program samtidigt bör du inte ha några problem med att köra *Civilization 3*.

DOMEN

CIVILIZATION 3

TEKNIK

- **Minimum** 300 MHz Pentium II 32 MB RAM
- **Rekommenderas** 500 MHz Pentium II 64 MB RAM
- **Grafik** Software rendering ✔ Direct3D ✔ 3dfx ✘ OpenGL ✘
- **Ljud** EAX (SBLive!) ✘ Aureal 3D ✘ Dolby Surround ✘

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 1 LAN - 0 Internet - 0
■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: -

MULTIPLAYER-BETYG

KONKURRENTER

- **Civilization 3** Ett spel som rekommenderas varmt. Bara avsaknaden av multiplayer gör att vi inte ger det en nia!
- **Alpha Centauri** Sid Meier har flyttat scenen ut i rymden, men det här spelet är egentligen en uppföljare till *Civilization 2*.
- **Civilization 2** Fem år efter att det släpptes är det fortfarande en klassiker. Köp det på rea om du hittar det.
- **Call to power 2** Det här spelet har dragits ned av sina egna ambitioner och det var en massiv besvikelse för de flesta.

PLUS & MINUS

+ Civilisationernas skillnader gör att det kan spelas om och om igen.
+ Den artificiella intelligensen är otroligt välutvecklad.
+ De trista uppgifterna kan automatiseras så att spelet flyter bättre.
+ Kulturell utveckling är lika gångbar som militär överlägsenhet.
- Avsaknaden av multiplayer är ett hårt slag för betyget.
- Grafiken är lika fantasilös som den alltid har varit.

BETYG

En kompetent uppgradering av *Civilizations* bekanta gameplay har gett upphov till ett spel som är ännu mer spelbart än sina föregångare. Du kommer inte att se dagens ljus på flera veckor.

8

■ Producent: **Electronic Arts** ■ Utgivare: **Electronic Arts, 08-546 645 00** ■ Pris: **499 kronor** ■ **www.harrypotter.com**



HÄR ÄR HISTORIEN OM HARRY

GENRE Action/adventure

Det är inte alltid lätt att heta Harry Potter. För det första blev hans föräldrar dödade av den onde trollkarlen Voldemort när han var liten, varefter han blev omhändertagen av sin hänsynslöse farbror och faster och deras fetlagde son Dudley. För det andra har Harry just upptäckt att han själv är försedd med magiska krafter som han inte kan kontrollera. Krafter som ger begreppet pubertetsproblem en helt ny betydelse.

Av Jesper Melgaard

Så börjar det första spelet om världens mest populära trollkarlslärling, Harry Potter, som bygger på både den första av de hittills fyra bästsäljande romanerna från författaren J K Rowling och på biograffilmen med samma namn, som har dragit fulla hus under den senaste månaden.

Du hoppar in i handlingen när Harry anländer till Hogwarts skola för häxkonster och trolldom, där han ska lära sig att styra sina nyupptäckta förmågor. En uppgift som inte blir lättare av att Harry konstant jagas av allt från avundsjuka medstudenter och allsköns övernaturliga varelser till en samling mordiska växter och Voldemorts hämndlystna hantlangare. Vi måste i ärlighetens namn erkänna att det var med ganska onda föraningar vi installerade *Harry Potter* på hårddisken. För det första brukar spel som bygger på böcker och filmer floppa rejält. Och för det andra skulle det enligt producenterna vara frågan om "ett spel för hela familjen", vilket ofta är samma sak som barnslig grafik och hjärndött gameplay. Men där fick vi tji.

Harry Potter Och De Vises Sten är ett både polerat och underhållande spel, som på bästa sätt lyckas överföra den magiska stämningen från filmen och böckerna till datorskärmen.

Vackra Harry

Det beror inte minst på den fantastiska grafiken, som trots sitt serieteckningsliknande utseende hjälper till att ge spelet helt rätt stämning, och inte minst ger dig lust att fortsätta vidare i spelet bara för att se vad som gömmer sig bakom nästa dörr.



STATISTIK

För den föräldralöse Harry genom ett antal magiska prövningar tagna direkt ur några av världens mest populära barnböcker.

- 1 hårt prövad trollkarlslärling
- 25 magikerkort
- Kvastskaftsflygning
- Grafikmotor från Unreal
- Magi i långa banor

HOW LOW CAN YOU GO?



Ganska rimliga krav för ett så snyggt spel. Om du har en enkel PC rekommenderar vi att du minskar upplösningen, antalet färger och detaljgraden, om du vill ha en åtminstone hyfsad speluppevelse.



FULL FART PÅ TROLLSTAVEN Ljuseffekterna när Harry använder magi är både snygga och effektiva.

Harrys rundtur i Hogwart med omgivningar bjuder på ett mycket omväxlande urval av landskap, allt från skolans ekande, dammiga gångar och storslagna festsalar till den frodiga slottsträdgården och de otaliga mörka, hotfulla hålorna. På vägen stöter han på alla de gamla bekantskaperna från böckerna, allt från den enorma, men godmodiga kämpen Hagrid, den retsamma poltergeisten Peeves och skolans rektor Dumbledore, till Harrys största rival, Draco Malfoy, och den kanske, kanske inte, onde professor Snape.

Polerat arbete

Trots de blygsamma maskinkraven sitter man hela tiden med en känsla av att programmerarna har haft gott om tid att ägna sig åt detaljer. Effekterna när Harry använder sin trollstav är avgjort vackra, och på det hela taget är ljussättningen fantastisk i hela spelet och klasser över vad man normalt brukar se i så kallade "barnspel".

Ljudeffekterna håller standarden från fågelkvitter och ugglornas hoanden till de köttätande växternas smaskande när de hugger efter Harry, och det genomträngande visslandet när han nedlägger dem med en av sina magiska formler. I gengäld kan musiken, som är tagen direkt från filmen, faktiskt bli en smula monoton. Men då kan du givetvis bara skruva ned den och i stället sätta på en bra musik-CD och bara njuta av de vidunderligt vackra omgivningarna.

Innan Harry kan börja använda sig av magi måste han lära sig att behärska de olika besvärjelserna. Detta gör han i skolans olika klassrum, där man med hjälp av musen försöker att härma lärarens handrörelser och därefter erhåller ett



MYCKET ENKELT När du siktar på ett föremål väljer Harry automatiskt rätt formel.

SÅ LÄR DU DIG ATT TROLLA

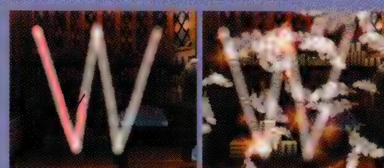
Enkla, men effektiva nybörjarformler



FLIPENDO Den första och enklaste formeln du lär dig, används framför allt för att aktivera kontakter och ta kål på alla irriterande typer som försöker hugga dina bönor i alla smaker.



ALOHOMORA En helt oumbärlig formel när du ska öppna dörrar och kistor som är låsta med magi. Är också effektiv för att hitta dolda hemliga rum.



WINGARDIUM LEVIOSA Några kontakter aktiverar du genom att placera stenbitar på dem. Därför är denna formel nödvändig. Var dock uppmärksam på den begränsade räckvidden.



KORTSPEL Magikerkorten är gömda lite överallt och öppnar extra bonussaker i spelet när du har alla.

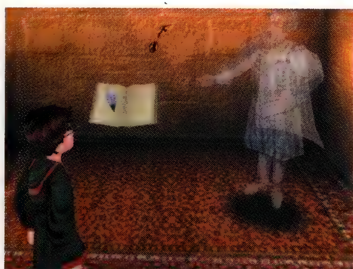


FIN SAMLING På menyn kan du se hur många kort du har samlat in, och läsa mer om de troll-karlar och -kvinnor som finns på dem.

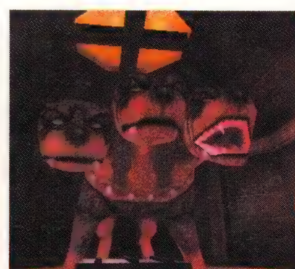


POÄNGSTRID Du kan också följa vilken av skolans fyra elevhem som leder i den prestige-fyllda elevhem-stävlingen.









ÅTERSEENDE På vägen stöter Harry på en rad gamla bekanta som Hagrid, Nästan Huvudlöse Nick, poltergeisten Peeves och den tre-hövdade hunden Fluffy.

MANNEN BAKOM HARRY

Producenten Duncan Kershaw berättar om Harry Potters nutid och framtid.



Duncan Kershaw

Är det ett renodlat barnspel?
Det är egentligen beräknat för barn från 8-14 år. Men vi har försökt att lägga in så många extrauppdrag i spelet att också vuxna kan få ut något av det.

Bygger det på boken eller filmen?
Både och. Handlingen är tagen direkt från den första Harry Potter-boken, medan miljöer och karaktärer följer filmen.

Hur har det varit att göra ett Harry Potter-spel?
Det har varit en mycket stor utmaning, men vi har fått god hjälp av författaren JK Rowling, som speciellt i starten hjälpte till med att visa oss vilken väg vi skulle ta.

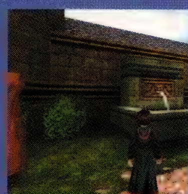
Vilka är framtidsplanerna för Harry Potter-spelen?
Låt oss först se hur det första klarar sig, just nu arbetar vi på en PS2-version till nästa år.

antal elevhemspoäng, allt efter hur bra man klarar sig. Precis som resten av spelet är det lätt att lära sig, men mycket svårt att bemäs-tra, och även garvade spelare kan få det jobbigt när musen blixt-snabbt ska vridas runt i mer eller mindre avancerade mönster.

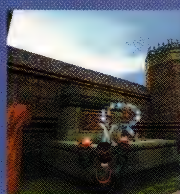
När Harry har lärt sig en formel blir han skickad till en träningsbana där han kan prova den i praktiken. Det sker, typiskt för spelets enkla uppbyggnad, genom att du bara pekar med musen eller piltangen-terna på allt från dörrar, lås och rustningar till stenblock och mon-sterväxter, varefter den aktuella trollformeln automatiskt skickas iväg. Samma enkelhet går igen när du styr Harry. När du t ex kommer till en avsats kryper han själv upp, och ska han hoppa över något kan du välja om du ska göra arbetet

SESAM ÖPPNA DIG!

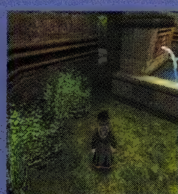
Hogwarts är fullt av hemlig-heter



TITTA NOGA Den fontänen ser misstänkt ut ...



HOKUSPOKUS ... en snabb liten troll-formel ...



VOILA! ... och ett nytt rum har avslöjats.

FÖRSTA FLYG-TUREN

Det finns över-raskningar överallt



KVASTSMAK Flyg bort till vapen-skölden till höger ...



OCH VIDARE ... bakom den hittar du ett magikerkort.



själv eller överlåta det till datorn. Det är naturligtvis gjort för att ta hänsyn till de yngre spelarna, men betyder också att vi andra får mer tid och möjlighet att genomsöka alla skolans avkrokar efter de många bonusföremål som t ex magiska bönor, belöningsstjärnor och de 25 magikerkort som finns utspridda i spelet.

Den stora skattjakten

Det mesta av tiden går åt till att nedlägga de många fienderna (utan att spelet dock blir den minsta smula blodigt) och söka efter dolda gångar och rum. Det kan bli lite enformigt, men lyckligtvis avbryts handlingen av en rad småspel, som t ex trollslagsmål och Quidditch-matcher, som är ett slags magisk rugby, fast med kvastskaft och små flygande bollar.

Förutom huvudspelet kan du också välja att förbättra dina talanger som kvastskaftsryttare och på så vis få möjlighet att delta i riktiga Quidditch-turneringar, vilket är en hel del svårare än det kanske låter.

Om du bara dånar fram genom spelet är det ganska enkelt att klara av det på cirka 10 timmar. Men du kan också välja ett mer grundligt tillvägagångssätt där du försöker att hitta samtliga magikerkort, vilket ger tillgång till en rad små inlagda överraskningar.

Nej, *Harry Potter Och De Vises Sten* är inte ett hardcore action/adventure, där de små grå utmanas till bristningsgränsen. Har du dessutom aldrig hört talas om Harry Potter kommer du kanske att tycka att spelets uppbyggnad är lite för enformig. Men om du å andra sidan har befunnit dig i närheten av en Harry Potter-bok, eller har kvar minsta gnutta av ditt barnasinne, så är *De Vises Sten* en både vacker och underhållande resa in i äventyrets värld långt bort från vardagens skattetryck och utbrändhet. Och det är inte det sämsta.

Electronic Arts har för övrigt köpt licensen för att göra Harry Potter-spel de närmsta sju åren, och om de håller samma standard som det första har vi mycket att se fram emot.



FIN TYP Även speglarna gömmer på dolda hemligheter.



ENKELT När du vill klättra upp går du bara fram till hindret. Kom också ihåg att samla på dig bönor i alla smaker!



LIKHET Många av porträtten föreställer spelets producenter.

EXPERTHJÄLP

11-åriga Elisabeth hjälpte oss att testa spelet



Elisabeth Thils

Jag tycker att det är ett riktigt bra spel. Ljudet var bra, och det var fint att gå runt i. Jag tyckte att det var särskilt roligt när jag kunde gå igenom speglarna och in i de dolda rummen.

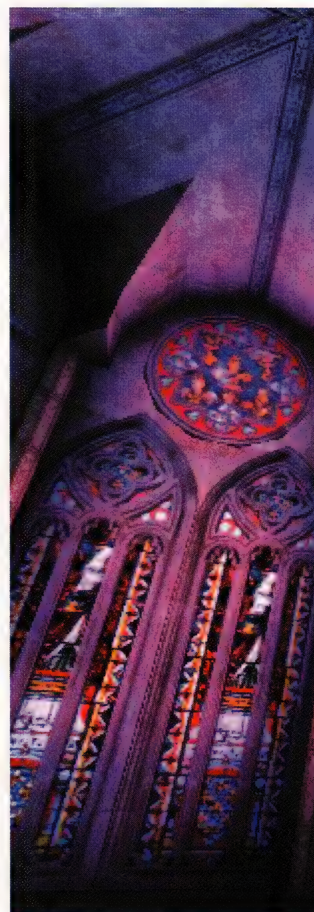
Jag tyckte att det var lite svårt att styra i början, men jag lärde mig snabbt att använda mus och tangenter tillsammans. Det fanns vissa ställen där jag körde fast och då fick jag be om hjälp.

Det var inte bara för att det handlade om Harry Potter som jag gillade det, spelet var helt enkelt bra. Jag tyckte framför allt att det var fint att man fick några "prov" på vägen, så att man liksom kunde lära sig hur spelet fungerade, och jag är säker på att mina kamrater också kommer att tycka om det.

DOMEN

BETYG **9**

Det finns inget som är riktigt dåligt med spelet, det är helt enkelt bra!



FLYKTEN FRÅN DEN FULE

En liten vaksam lurar ett stort troll



FIN HÄLSNING Det finns ingen tid till förvåning när det enorma trollet brakar genom väggen.



FULL FART Harry måste nu sätta fart och springa hela den långa vägen till flickornas toalett.



SKOTTKLAR Trollfar kastar toalettcisterner som Harry måste avvärja med magi ...



KNOCKOUT ... tills Ron lyckas förtrolla trollets klubba och slår otäckingen till golvet.



GENOMSKINLIG Precis som i boken får Harry också en osynlighetskappa som är helt oumbärlig på en av de mer "ljudlösa" banorna.



MAGI PÅ BIO

Huvudpersonerna är samma i både spelet, filmen och böckerna

För äkta Harry Potter-fans kommer det att bli ett möte med gamla vänner och fiender när de sätter sig vid datorn eller går på bio för att se Harry och co. Vi tittar här närmare på några av filmens många huvudpersoner, som också dyker upp på datorn.

RUPERT GRINT



RON WEASLEY Harrys bästa vän, som alltid råkar i svårigheter.

ROBBIE COLTRANE



RUBEUS HAGRID Halvjätten som alltid är redo att hjälpa Harry.

DANIEL RADCLIFFE



HARRY POTTER Legendarisk, men otursförföljd trollkarlslärling.

EMMA WATSON



HERMIONE GRANGER Harrys snusförnuftiga väninna. En riktig plugghäst.

RICHARD HARRIS



ALBUS DUMBLEDORE Hogwarts visa och nästan allvetande rektor.

MAGGIE SMITH



MINERVA MCGONAGALL Skolans stränga, men älskvärda viceinspektör.

TOM FELTON



DRACO MALFOY Arrogant liten jävel, som är Harrys största rival.

IAN HART



QUIRREL Förvirrad professor med en dyster hemlighet.

ALAN RICKMAN



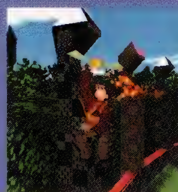
SEVERUS SNAPE Professor i magiska drycker och Harrys värsta plågoande.

BOLLTROLLANDE

Quidditch är trollkarlarnas egen sport



MATCHARENA Quidditch spelas på en enorm arena ...



SEGER! ... och vinns genom att fånga kvicken.

DOMEN

HARRY POTTER OCH DE VISES STEN

TEKNIK

- **Minimum** 266 MHz Pentium II 32 MB RAM
- **Rekommenderas** 400 MHz Pentium III 64 MB RAM 8 MB 3D-kort
- **Grafik** Software rendering ✔ Direct3D ✔ 3dfx ✔ OpenGL ✘
- **Ljud** EAX (SBLive!) ✔ Aureal 3D ✘ Dolby Surround ✘

MULTIPLAYER Max antal spelare: PC - 1 LAN - 0 Internet - 0 · Antal spelare per CD: 1 · Antal CD per spel: 1 · Minimum modem: -

MULTIPLAYER-BETYG

KONKURRENTER

Deus Ex
En superb blandning av action och rollspel i förstapersonsperspektiv. Något så sällsynt som ett riktigt nyskapande datorspel.

Harry Potter och de vises sten
Bara att återskapa Harrys universum är en rejäl uppgift. Det har lyckats fullständigt i detta spel.

Heavy Metal FAKK2
Ett något mer storbröstat, men definitivt inte bättre, spel än *Harry Potter*. Färgglad, blodig och hederlig underhållning.

Tomb Raider: Revelation
Förstördes av ett underligt och nästan oanvändbart kontrollsystem och urtvättad grafik.

PLUS & MINUS

+ Färgglad och effektfull grafik som ger spelet den rätta stämningen.
+ Generellt sett riktigt bra ljud, även om musiken kan vara lite monoton.
+ Alla de gamla bekanta från böckerna är med.
- Om man inte är något Harry Potter-fan blir det lite avslaget.
- Den enkla styrningen kommer kanske att avskräcka hardcore-spelarna.
- Uppbyggnaden av banorna kan verka en smula enformig.

BETYG

Ett lyckat action/adventure, som på ett perfekt sätt lyckas överföra Harry Potter-stämningen till PC. Gillar du inte *Harry Potter*, ska du nog dra bort ett poäng, är du ett stort fan får du lägga till minst ett poäng.

8

■ Producent: **Fox Interactive** ■ Utgivare: **PAN Interactive, 08-597 962 50** ■ Pris: **449 kr** ■ **www.sierrastudios.com/games/aliensvspredator2**

ALIENS VS PREDATOR 2

GENRE **Action**

Tre raser i ett blodigt rymdkrig. Är människorna starka nog?

STATISTIK

Ett förstapersons-skjutaspel där xenomorpherna från *Alien* kämpar mot de avancerade Predator-mördarna och grupper av marininfanterister. Genomsnittlig action, som lyfts av den lyckade biografstämningen.

- 21 uppdrag
- 12 multiplayer-banor
- 3 raser
- Bara 1 överlever

Med nerverna på helspänn kramar du din gamepad medan du stirrar på datorskärmen och tänker på när du för första gången träffade din svärmor, och hon försökte att övertyga dig om att du inte behövde vara nervös för hennes stora morrande rottweiler med ett "han är säkert mer rädd för dig än vad du är för honom". Detsamma försöker du att övertyga dig själv om medan du rör dig nedför en mörk gång och plötsligt står inför en dreglande alien som är så stor att den kunde ha smaskat i sig svärmors vovve i en tugga. "Den ser ju inte särskilt rädd ut", hinner du precis tänka innan de vassa klorna skiljer ditt huvud från resten av kroppen. Välkommen till helvetets förgård, välkommen till *Aliens vs Predator 2*.

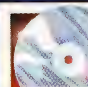
Av Jon Brown

Spelet följer receptet från den populära föregångaren, där två av filmhistoriens mest ohyggliga utomjordiska varelser, de blixtsnabba aliens och de skoningslösa troféjägarna predators kämpar med varandra och ett antal hårt prövade marininfanterister i ett ovanligt blodigt slag om herraväldet i galaxen, där spelarna själva bestämmer vilken ras de ska styra och hålla på.

Marinsoldaterna är den naturliga platsen att börja på. Här koncentreras den första halvtimmen på striden mot grymma aliens. Du blir som grön rekryt ensam skickad in i ett mycket ogästvänligt område, där de blinkande lamporna och konstant böljande dimman får till och med de mest oskyldiga föremål att likna levande mordmaskiner. Du rör dig långsamt framåt, med ett öga på din rörelseskanner och ett finger



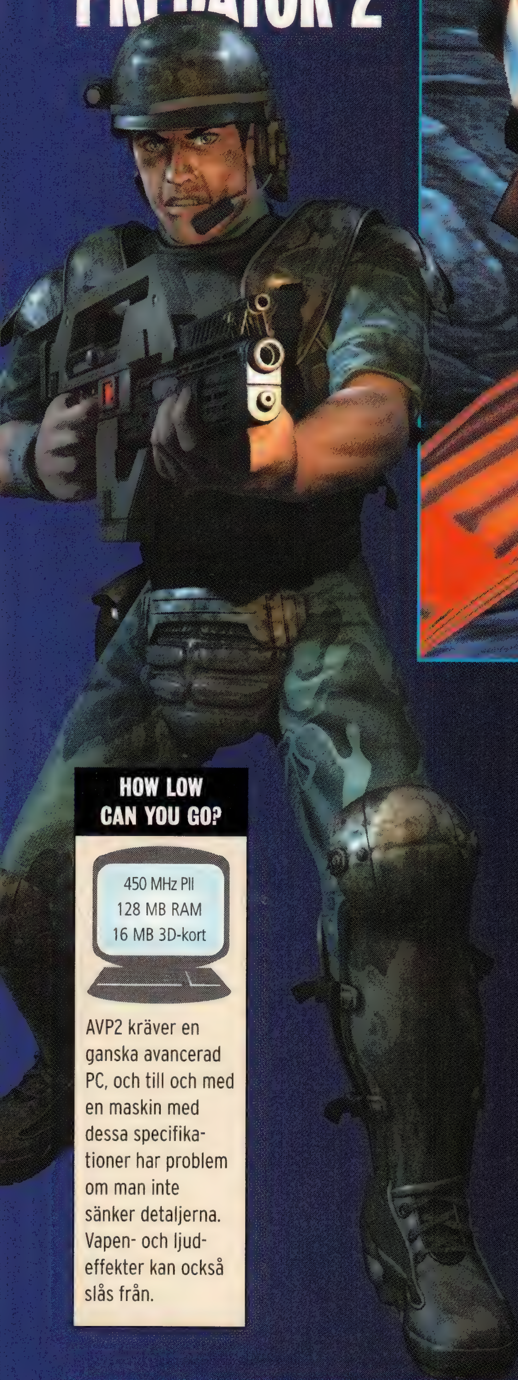
HUVUDLÖST Din alien kan riva huvudet av sina fiender med en enkel handrörelse och får styrka genom att äta resterna.



FINNS PÅ CD:N

Prova multiplayer-demot på *incite*-CD:n.

ALIENS VS PREDATOR 2





BURN BABY, BURN ... De två stora filmlicenserna utnyttjas till det yttersta och höjer ett ganska genomsnittligt skjutaspel till ett solitt rymdkrig.

HOW LOW CAN YOU GO?

450 MHz PII
128 MB RAM
16 MB 3D-kort

AVP2 kräver en ganska avancerad PC, och till och med en maskin med dessa specifikationer har problem om man inte sänker detaljerna. Vapen- och ljudeffekter kan också slås från.

på avtryckaren. Men gångarna är tomma. De första 20 minuterna ser du, trots radiorapporter om det motsatta, inte så mycket som en enda alien. Inte för att det får din puls att minska, tvärtom. Den illavarslande stillheten får dig nästan att önska att något ska ske. Precis som du börjar att släppa på koncentrationen exploderar spelet, när du plötsligt blir överfallen av hela flockar av aliens, som med gälla skrik blixtsnabbt väller fram ur ventilationskanaler och genom tjocka metalldörrar medan de sätter kurs direkt mot din halspulsåder.

Blodiga klor

Också om du spelar som alien är inledningen av spelet mycket effektfullt uppbyggt. Här får du ansvaret för att sköta om en alien från foster till tre meter hög xenomorph. Din alien är dödsbringande, speciellt i närstrid, den kan klättra runt på väggarna och är dessutom i stånd att återuppbygga sin energi genom att käka upp resterna av de nedlagda marininfanteristerna.

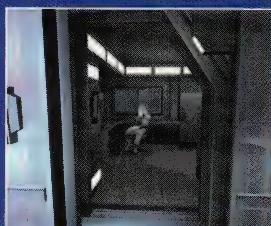
I denna del har spelet en helt annan stil, som är långt mer påtaglig och våldsam, och där den smygande spänningen från marininfanterist-delen effektfullt avlöses av adrenalinpumpande brutal action. Oavsett hur sjukt det än kan verka finns det en stor tillfredsställelse i att lyssna på de nervösa vakterna som kan se dig på sina skanners, men inte vet var du finns

FRÅN BABY TILL MÖRDARE

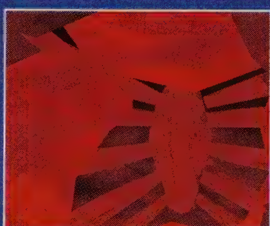
Innan du kan flå människor med bara händerna måste du uppfostra din alien med varlig hand. Så här gör du:



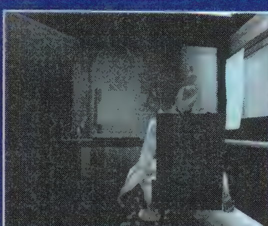
Först väntar du tills din ägg-läggande parasit kläcks.



Sök upp en ovetande värd och fäst parasiten på hans huvud.



Den lilla alien-krabaten kämpar sig sakta igenom magsäcken ...



... tills den bryter genom huden och ut i friheten.



Parasiten har utvecklats till en nybakad alien. Världen väntar.

Test Center Aliens vs Predator

Start

- Installationen är felfri. Välj 670 MB eller 1,1 GB installation.
- De flesta grafikdetaljer kan ökas och minskas.
- Med alla detaljer aktiverade rekommenderas en processor med minst 1,2 GHz.

GRAFISKA PRESTANDA

	GRAFIK ▶	low detail	high detail
PIII 500 TNT2 Ultra 128 MB RAM	640 x 480	acceptabelt	dåligt
	800 x 600	acceptabelt	dåligt
	1024 x 768	dåligt	dåligt
PIII 500 GeForce3 128 MB RAM	640 x 480	optimalt	dåligt
	800 x 600	acceptabelt	dåligt
	1024 x 768	acceptabelt	dåligt
Duron 600 GeForce2 MX 128 MB RAM	640 x 480	acceptabelt	acceptabelt
	800 x 600	acceptabelt	dåligt
	1024 x 768	acceptabelt	dåligt
Duron 800 GeForce2 MX 128 MB RAM	640 x 480	optimalt	acceptabelt
	800 x 600	optimalt	dåligt
	1024 x 768	optimalt	dåligt
Duron 800 GeForce3 128 MB RAM	640 x 480	optimalt	acceptabelt
	800 x 600	optimalt	acceptabelt
	1024 x 768	optimalt	dåligt
PIII 1000 GeForce2 MX 256 MB RAM	640 x 480	optimalt	acceptabelt
	800 x 600	optimalt	acceptabelt
	1024 x 768	optimalt	acceptabelt
PIII 1000 GeForce3 256 MB RAM	640 x 480	optimalt	acceptabelt
	800 x 600	optimalt	acceptabelt
	1024 x 768	optimalt	acceptabelt
Athlon 1200 GeForce2 MX 256 MB RAM	640 x 480	optimalt	acceptabelt
	800 x 600	optimalt	acceptabelt
	1024 x 768	optimalt	acceptabelt
P4 1400 GeForce2 MX 256 MB RAM	640 x 480	optimalt	acceptabelt
	800 x 600	optimalt	acceptabelt
	1024 x 768	optimalt	acceptabelt
P4 1400 GeForce3 256 MB RAM	640 x 480	optimalt	optimalt
	800 x 600	optimalt	optimalt
	1024 x 768	optimalt	optimalt

FÖRKLARING: (grå) - hopplöst; (röd) - dåligt; (gul) - acceptabelt; (grön) - optimalt

Kommentarer:

Spelet bygger på den Lithtech-grafikmotor som också används i t ex *No One Lives Forever*. Men trots den halvgamla grafikmotorn är hardware-kraven ganska höga.



SYRABLODET SPRUTAR De olika delarna av *Aliens vs Predator 2* har sina helt egna gameplay, från de problemlösande marininfanteristerna till de actionbullrande aliens.

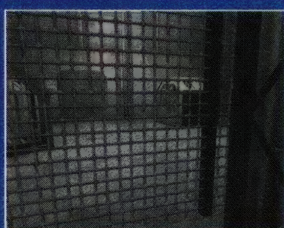
innan du kastar dig ned från taket och reducerar dem till en rejäl frukost. Dessvärre mister denna del av spelet lite av sin charm efter en timmes tid, när uppdragen börjar likna varandra och du tvingas använda för mycket tid på att leta efter dolda dörrar.

Den avancerade mördaren

Vilket för oss vidare till den tredje och sista mordmaskinen, predator. Denna kallblodiga jägare är den bäst utrustade av de tre raserna och kombinerar fysisk styrka med en omfattande vapenarsenal. Samtidigt är predatorn försedd med en del högteknologisk utrustning som t ex en apparat som får dem att se suddiga ut, en målsökningsenhet samt värmesyn, vilket ger den en rad alldeles speciella spelmöjligheter.

Därmed ändras spelet igen, när det mer direkta alien-våldet byts mot ett mer avvaktande och listigt gameplay. Grafikmässigt är *Aliens vs Predator 2* fint utan att vara sensationellt, med genomsnittligt designade banor och effekter. I gengäld är ljudet fenomenalt och blandar i bästa stil den stämningsfulla musiken med en rad grymma ljudeffekter, allt från morrande utsvultna aliens när de flår köttet från sina nedlagda fienders benknotor till de ekande vrålen av smärta från de stora predators när de träffas av marininfanteristernas blykulor. Detta gör tillsammans med en rad effekter hämtade direkt från filmerna att spelet får helt rätt stämning.

Efter besvikelsen över det tre månader gamla demot är vi glada att kunna tillkännage att *Aliens vs Predator 2* på de allra flesta områden är ett mycket lyckat actionspel, som lyckas samla tre vitt skilda former av action till en stark enhet som överför en lång rad av de saker som gjorde filmerna så populära till datorskärmen. Det är inte på något sätt frågan om ett banbrytande spel, men det är däremot en bra omgång action med massor av stämning och nervpirrande härjande.



Sök rätt på små djur som föda i början. Katter smakar alltid bra.



Efter några veckor är du stolt ägare till en fullvuxen mördare!

DOMEN

ALIENS VS PREDATOR 2

TEKNIK

- **Minimum** 450 MHz Pentium II 128 MB RAM 16 MB 3D-kort
- **Rekommenderas** 500 MHz Pentium III 128 MB RAM 16 MB 3D-kort
- **Grafik** Software rendering ✗ Direct3D ✓ 3dfx ✓ OpenGL ✓
- **Ljud** EAX (SBLive!) ✗ Aureal 3D ✗ Dolby Surround ✓

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 1 LAN - 16 Internet - 16 ■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: 56 kbps

MULTIPLAYER-BETYG **8**

KONKURRENTER

- **Red Faction** Det bästa skjutaspel vi sett under 2001. *Halo* och *Return to Castle Wolfenstein* har verkligen fått något att leva upp till.
- **Half-Life** Efter lång tid på tronen som bästa renodlade skjutaspel på marknaden blev *Half-Life* till slut avsatt av *Red Faction*.
- **Aliens vs Predator 2** Ett värdigt tillskott till varje actionfans spelsamling. Bibehåller med stor framgång stämningen från filmerna.
- **No One Lives Forever** Ett ganska lysande skjutaspel, som dock tekniskt sett alls inte lever upp till de bästa i genren.

PLUS & MINUS

+ Bara filmlicenserna i sig hjälper till att lyfta hela spelet.
+ Tempot är lämpligt högt, och spelupplevelsen är nervpirrande.
+ Tre spel till priset av ett. Det är ju inte så illa.
+ Ljudeffekterna är helt i topp och ger spelet den rätta stämningen.
- Alien-delen blir lite enformig efter de första fem uppdragen.
- Spelet är lite förutsägbart. Håll t ex alltid ett öga på luftkanalerna!

BETYG

Aliens vs Predator är kanske inte det mest nyskapande actionspelet på marknaden, men vad gör det när underhållningsvärdet är i topp och syrablodet sprutar. Snabba reflexer krävs.

8

■ Producent: **Reality Plump** ■ Utgivare: **JoWood, se URL** ■ Pris: **Ca 420 kr** ■ **www.worldwar3.com**

DET SVARTA GULDET

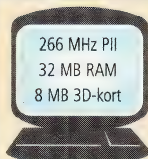
GENRE **Strategi**

STATISTIK

Kliv direkt in i en av klotets värsta brännpunkter i detta finputsade realtidsstrategispel, där USA, Ryssland och Irak kämpar om världens oljelager.

- 3 fraktioner
- 30 banor
- Föränderlig 3D-terräng
- 1 lättillgänglig baneditor
- Orováckande realism

HOW LOW CAN YOU GO?



World War 3 är ett spel med krävande grafik, som får jobba lite i uppförsbacke på svaga maskiner. Du har dock en lång rad inställningsmöjligheter som kan öka grafikhastigheten en del.

Problemen i Mellanöstern når nya höjder i WORLD WAR 3



STRIDSBEREDD Enheterna både ser ut och uppför sig som i verkligheten.

***World War 3* var ett av de spel som råkade illa ut efter terrorangreppen den 11:e september. Spelet handlar om en konflikt i Mellanöstern mellan amerikanska styrkor, ryska rebeller som vill återskapa det gamla Sovjet, och en hord av "heliga" irakiska krigare. Efter noggrant övervägande har producenterna från JoWood nu beslutat sig för att släppa *World War 3*, och det är bra det. Det handlar nämligen om ett både lyckat och ganska tankeväckande, om än inte särskilt nyskapande strategispel.**

Av Mark Robins

Med sin blandning av en mycket kraftfull 3D-motor och en nästan lite för realistisk bakgrundshandling om tre fraktioner som med sin omfattande arsenal av högteknologiska mördarmaskiner kämpar om världens oljereserver, är *World War 3* ett av de mest finputsade realtidsstrategispelen på marknaden.

Spelet rymmer en rad olika kampanjer, som var och en består av ett antal enskilda uppdrag (totalt 30). Eftersom spelet bygger på en fast bakgrundshistoria krävs det för det mesta att du genomför de första kampanjerna innan du får tillgång till de efterföljande.

Olja ger stridsstyrka

Som i de flesta andra strategispel är du tvungen att samla in olika råmaterial innan du kan börja att bygga upp nya enheter. I *World War 3* är det naturligtvis frågan om olja som omsätts till pengar, vilka i sin tur kan läggas på nya enheter, byggnader och mer avancerad teknologi, som utvecklas gradvis genom spelet.

Varje enskild fraktion har sina speciella enheter (även om många upprepas), som alla är baserade på nutida teknologi, vilket hjälper till att öka spelets realism.

Urvalet av enheter är på det hela taget ganska imponerande. Det finns vanliga militära fordon som stridsvagnar, helikoptrar och bepansrade transportfordon, som alla kan byggas om med nyutvecklade vapen, medan andra enheter som t ex de irakiska kamikaze-lastbilarna och B-2-bombplanen på allvar får explosionerna att braka loss på datorskärmen. Därtill kommer en rad specialenheter, som med hjälp av camouflage och stealthförmåga kan infiltrera fiendens linjer och blockera deras radiosignaler. Slutligen finns ingenjörsenheterna, som du bland annat använder för att bygga broar och gräva skyttegravar.

Dina enheter byggs inte i själva basen, utan flygs i stället fram till stridszonen. Så något av det första du måste göra är att konstruera en rad välbevakade landningsplatser. Förrådsdepåer är ett annat måste, som ser till att dina enheter kan få ny ammunition och andra förråd under slagen. De här depåerna ska dock placeras med omtanke, eftersom de har en ful ovana att explodera när de blir träffade, och därmed utplånar allt i närheten. Nåväl, glöm inte heller tunnlarna som löper under slagfälten och därmed ger ett nytt område att utforska på samtliga banor.

Välkända utmaningar

Trots urvalet av enheter finns det dock inga större nyheter i spelets gameplay. Uppdragen består av en rad mindre uppgifter – möt dessa trupper här, eskortera denna strids-



AKTUELLT Vissa spelare tycker kanske att bakgrundshandlingen är för verklighetsnära.



MARKEN BRINNER Många av målen är oljerelaterade och därför ganska explosiva. Därför ska du tänka dig noga för innan du brassar på så att du inte tar kål på för många civila på köpet.



BRA DESIGN Även om det ofta finns många enheter på skärmen samtidigt blir spelet aldrig rörigt eller oöverskådligt.



EXPLOSIVT Effekterna i spelet är av hög kvalitet och hjälper till att lyfta realismen till nya höjder.



GROTTFORSKNING Under marken på de olika banorna löper ett nät av tunnlar som ger lite annorlunda spelmöjligheter.

vagn dit och så vidare – samtidigt som du hela tiden ska konstruera nya enheter som du kastar i ansiktet på fienden. Därtill kommer att några av enheterna helt enkelt är för starka (till exempel de granatkastarbeväpnade lastbilarna som kan krossa hela grupper på långt håll), vilket förstör lite av den annars välbalanserade spelupplevelsen.

I gengäld är den tekniska sidan så snygg, med en kamera som fritt kan roteras och zooma in och ut, och njutbara effekter som t ex bilarnas lyktor som skär genom nattmörkret, att man lätt står ut med en del av spelets brister.

Tack vare den medföljande baneditorn och ett bra urval av multiplayer-möjligheter klarar *Word War 3* av att häva sig upp över de flesta av sina realtidskonkurrenter. Det är inte banbrytande, men grafiken och underhållningsvärdet lämnar i gengäld inget i övrigt att önska.



INGA TALIBANER Lyckligtvis finns det inget uppdrag som utspelas i Afghanistan.

BORDE WW3 HA SLÄPPTS?



I en tid där världen är i krig mot terrorismen är det kanske inte så lyckosamt att skicka ut ett spel till butikerna där man kastas rätt in i konflikten mellan USA och den arabiska världen (i detta fall Irak). Sedan terrordåden den 11 september har spelproducenterna haft mycket jobb med att antingen skjuta upp eller helt ställa in allt som kan verka bara en liten smula politiskt inkorrekt. Så varför har JoWood ändå valt att ge ut spelet med det illavarslande namnet *World War 3*? Faktiskt meddelade man först att man skulle skjuta upp spelet på obestämd tid, medan man övervägde om det över huvud taget skulle släppas. Det tog dock bara en månad så fortsatte utgivandet som tidigare. Rätt eller fel? Tja, det måste vara upp till den enskilde att avgöra. Spelet i sig är det inga större fel på.

DOMEN

WORLD WAR 3: BLACK GOLD

TEKNIK

Minimum	266 MHz Pentium II	32 MB RAM	8 MB 3D-kort
Rekommenderas	600 MHz Pentium II	64 MB RAM	16 MB 3D-kort

Grafik Software rendering ✔ Direct3D ✔ 3dfx ✘ OpenGL ✔
Ljud EAX (SBLive!) ✔ Aureal 3D ✔ Dolby Surround ✔

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 1 LAN - 8 Internet - 8
■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: 56 kbps

MULTIPLAYER-BETYG 8

KONKURRENTER

■ Commandos 2
Ett av årets absolut bästa spel i singleplayer. Ett mycket detaljerat, välbalanserat och stämningsfullt spel.

■ World War 3
Den nästan felfria grafiken och ljudet uppväger i viss grad spelets brist på nya och annorlunda idéer.

■ The Moon Project
Ännu ett riktigt bra realtidsstrategispel från folket bakom *World War 3*. Denna gång på Månen.

■ Emperor: Battle for Dune
Westwoods första 3D-strategispel är ganska lätt att komma in i, men är i gengäld inte så inspirerande i det långa loppet.

PLUS & MINUS

\+ Ett mycket tekniskt lyckat realtidsstrategispel.

\+ Det finns ett enormt urval av uppdrag, enheter och byggnader.

\+ Den tjusiga musiken hjälper till att förstärka den intensiva stämningen.

\+ Baneditorn är lätt att använda och förlänger spelets livstid.

– Trots den höga tekniska kvaliteten saknar *World War 3* lite nytänkande.

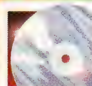
– Uppdragen kan lätt verka lite enformiga i längden.

BETYG

Trots den olyckliga timingen så lyckas *World War 3* faktiskt överföra problemen i Mellanöstern till datorskärmen på ett mer smakfullt sätt än Hollywood någonsin kommer att kunna göra.

7

■ Producent: **Stormfront Studios** ■ Utgivare: **Ubi Soft, 08-564 351 30** ■ Pris: **399 kr** ■ **www.poolofradiance.com**



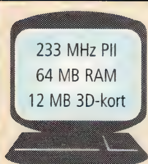
PÅ DIN CD
Ett demo finns på *incite*-CD:n.

STATISTIK

Du ska styra en grupp karaktärer genom ett enormt fantasy-landskap medan du hugger ned fantastiska monster till höger och vänster.

- 12 fantasy-miljöer
- Flera tusen karaktärer
- 6 hjältar
- 100+ spells

HOW LOW CAN YOU GO?



Spelet utnyttjar 3D-supporten fullt ut, så vi kan inte rekommendera att man kör utan det. Naturligtvis är det alla kraftkrävande spells som gör spelet till en grafiksengångare.

STRÅLANDE ROLLSPEL

MEN ÄR DET BÄTTRE ÄN BALDUR?

BALDUR'S GATE och dess efterföljare har styrt rollspelsmarknaden så länge att det är svårt att föreställa sig att det ska förlora sin plats på tronen. **MEN KANSKE ÄR DET *POOL OF RADIANCE* SOM SKA TA ÖVER.** Har vi fått tag på en Baldur-piskare?

GENRE Rollspel

Pool of Radiance **följer det omfattande Dungeons & Dragons-konceptet ganska nära, eftersom utvecklarna har lyckats skapa en upplevelse som helt prickfritt använder de nya third edition-reglerna. Man kan därför ibland få för sig att dungeon mastern sitter bredvid en och pustar och stönar om de 50 förfärliga orcher som i samma ögonblick är på väg runt nästa hörn.**

Av Tom Sargent

Dungeons & Dragons – eller D&D för de invigda – är det legendariska papper och penna-rollspelsuniversum som alla vi barn av 80-talet har prövat minst en gång. Grupper av pälsklädda barbarer och dvärgkrigare hackade sig fram genom fantastiska universum fyllda av förunderliga varelser, och detta var den direkta orsaken till att några av våra vänner inte såg solens ljus på drygt 10 år.

Det började som en komplicerad och tidskrävande hobby, men har sedan utvecklats till en plattform för "seriösa" upptäcktsresor in i Forgotten Realms-världen över de senaste 10 åren.

SSI har gett ut åtskilliga bra resor ned i grottsystemen, ett utbud som nu har utökats med *Pool of Radiance*. Det är i det sammanhanget viktigt att understryka att *Ruins of Myth Drannor*, trots att det är mycket lätt att spela och modernt, förblir mycket troget den klassiska D&D-filosofin.

Men vi kan lika gärna avslöja en sak med det samma: Detta spel är inte någon Baldur-piskare. Det stridssystem som Bioware har utvecklat, där spelaren har möjlighet att frysa händelserna på skärmen för att tänka strategiskt är fortfarande det mest välutvecklade stridssystem som genren har sett. I *Ruins of Myth Drannor* kan bara de mest förhärdade D&D-nördarna hylla det relativt enkla stridssystemet. Därmed inte sagt att spelet inte är fängslande, inget

NATTHIMLEN BRINNER



Kineserna uppfann krutet, men det är en ynklig uppfinning i förhållande till den överdådiga show som förevisas i Myth Drannors universum.



ELDANFALL Om några fula nagas blir lite för närgångna kan du kasta denna napalmliknande spell och se dem dö en färgrik död.

SMÄLLPOÄNG: 6/10



UPPLÖSNING Det ser kanske inte särskilt skadligt ut, men deras skållade kroppar faller isär inom ett par sekunder.

SMÄLLPOÄNG: 5/10

kunde vara längre från sanningen. Det är otroligt fängslande!

Framtiden ser ljus ut

Pool of Radiance är löst baserat på det första spelet från 1988, men alla de gamla karaktärerna har bytts ut mot nya äventyrare, som alla njuter av livet i den blomstrande staden New Phlan. Ända tills den uppdämda sjön under staden sprängs upp och skickar ut en urgammal ondska, som lämnar zombies i sitt kölvatten. Du och din grupp av zombie-bekämpande nybörjare blir inkallade för att bekämpa ondskan i Myth Drannor, och ni förväntas naturligtvis att utan vidare raka kastanjerna ur elden.

Som i alla spel av denna typ kan spelaren välja att sätta samman sin egen fyramannagrupp och låta datorn sköta resten. Alternativt kan sex online-spelare strida - på äkta Diablo-vis - i slumpgenererade dungeons. Vare sig man väljer den ena eller andra formen är det en uppgift av monumentala proportioner som väntar din grupp i detta absolut gigantiska speluniversum - här finns lätt plats för mer än 100 timmars gameplay. Helt enligt third edition-reglerna har det införts många nya karaktärsklasser, såsom monks, barbarians, half-orcs och paladins. Statistik-fans kan notera att du kan välja mellan åtta karaktärsklasser och mer än 100 spells, som är uppdelade inom två inriktningar för magi. Magiker kan bara använda arcane spells, och präster (paladins och rangers) kan bara bränna sina motståndare med gudomlig magi.

På djupet

Okej, du har tagit en tur till Dungeons & Dragons-shopen och har försett dig med karaktärer, spells och säckvävskläder. Sedan står du bredbent framför dina mannar. Vad gör du sedan? *Pool of Radiance* innehåller lyckligtvis ett användbart träningsområde som ger dig lektioner i de grundläggande funktionerna innan du träder in i portalen till ondskans lekplats, Myth Drannor. Först vid ankomsten till detta krigshärjade och detaljrika universum går det upp för dig vilken hård utmaning du står inför.

Baldur's Gate 2 är långt mer intuitivt och barmhärtigt än *Pool of Radiance*, men ihärdighet ger i detta fall utdelning i det långa loppet. Striderna är uteslutande turnbaserade, och de styrs via en "initiative bar", där spelaren registrerar sina beslut, oavsett om de är av defensiv eller offensiv karaktär. Lyckligtvis kan man fastställa en tidsgräns, så att man själv bestämmer hur lång betänketid som ska avsättas för varje spelare.

Det är dock dessvärre en smärtsamt besvärlig process att samla in de nödvändiga hjälpmedlen. Om du till exempel ska hitta det nödvändiga +3-armour från Mot T'Negras måste du vända på varje sten, och om du inte gör det får du problem längre fram i spelet. Det är i det sammanhanget synd att man inte kan lägga ut markörer som kan leda en tillbaka till det område där föremålen finns.



SVALKA Ibland ställs din grupp äventyrare inför ett problem. Genom att aktivera dessa element smälter (!) en dörr så att du får tillgång till hittills oupptäckta banor.



ORCH-ANFALL Orcherna har inte bara klubbor, de har också utvecklat magiska talanger.



KONTROLL Den stora skillnaden mellan *BG* och *Pool of Radiance* är kontrollsystemet.

Du kan jonglera med sammanlagt sex gruppmedlemmar, och du kan också ta bort en medlem som inte gör sitt arbete ordentligt.

Snygga 3D-karaktärer

Ett enkelt fel är genomgående till irritation för spelaren. Utgångar och föremål kan vara svåra att få syn på, och det är märkligt när man tänker på hur stor vikt som annars har lagts på detaljer.

Ruins of Myth Drannor innehåller fantastiska 3D-karaktärer och varelser, och ju djupare in i äventyret man kommer, desto snyggare blir de. Jabba the Hutt-liknande Ormyrr (varför har karaktärer i rollspel alltid dessa dubbla r i sina namn?) är i sanning avskyvärd! Spell-effekterna är faktiskt bättre än i *Baldur's Gate*, och användandet av ljus skapar en stämning som inte skådats i rollspel hittills. Rum inomhus är generellt sett interaktiva, så spelaren bör slå sönder tunnor, titta ut genom fönster,


PINK POWER Det är inte en gigantisk syltmunk, utan en energikula som vitaliserar alla som kommer i närheten.

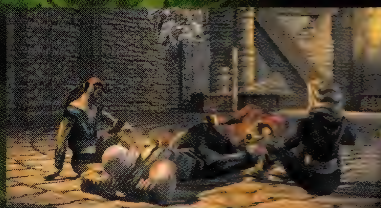
SMÄLLPOÄNG: 7/10


BORTSTÖTNING En level 6-spell som inte bara ser bra ut, utan också har förmågan att avvisa alla tricks som skurkarna avfyrar mot dig.

SMÄLLPOÄNG: 8/10


ELEKTRISKT ANFALL Det är bara en level 3-spell, men det är ändå ett av de mest tillfredsställande sätten att avliva flygande motståndare på.

SMÄLLPOÄNG: 9/10


EN POOL AV VÄNNER Du möter intressanta och vänligt sinnade karaktärer på din väg.


HJÄRNTVÄTT Magikerna i gruppen kan lära sig olika långdistansanfall.


RADIOAKTIVT *Pool of Radiance* fokuserar till stor del på detaljer och det i så hög grad att det är det snyggaste rollspel vi har sett hittills. Det är bara synd att kontrollsystemet inte lever upp till denna standard.

knuffa lådor och liknande framför dörrar, så att de intelligenta monstren utanför inte kan komma in och starta farliga slagsmål. Du kan jonglera med sammanlagt sex gruppmedlemmar, och du kan också ta bort en medlem som inte gör sitt arbete ordentligt. Den ständigt närvarande dungeon mastern (DM) är också extremt användbar, speciellt när det rör sig om lite hjälp att hitta rätt väg. Om du skulle gå vilse kan du dock som regel ta en snabb titt i din quest log.

I all sin pompa, skönhet, prakt och storlek är *Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor* en lite klumpig dinosaurie, som drar stora växlar på ett tungt menysystem, som inte kan leva upp till *Baldur's Gate*, vad avser praktisk spelbarhet. Men ja, det är dock ett riktigt bra spel som innehåller ett överflöd av hotkeys som motvikt till de sedvanliga, hektiska musklicken, men på vissa ställen fungerar det inte bra nog. Detta är naturligtvis uteslutande en subjektiv observation, men om långsamt gameplay och strategisk komplexitet är något för dig kommer detta spel att dra dig till sig som en mal till en ljusstark låga. Det är en frisk nyhet i rollspelsgenren, som säkert kommer att få en trofast publik.

DOMEN

POOL OF RADIANCE

TEKNIK

Minimum	233 MHz Pentium II	64 MB RAM	16 MB 3D-kort
Rekommenderas	800 MHz Pentium III	128 MB RAM	16 MB 3D-kort

Grafik Software rendering ✗ Direct3D ✓ 3dfx ✓ OpenGL ✓
Ljud EAX (SB Live!) ✓ Aureal 3D ✗ Dolby Surround ✓

MULTIPLAYER Max antal spelare: PC - 1 LAN - 6 Internet - 6
Antal spelare per CD: 1 Antal CD per spel: 2 Minimum modem: 33 kbps

MULTIPLAYER-BETYG **7**

KONKURRENTER

Baldur´s Gate 2
Alla tiders häftigaste rollspel, som bland annat innehåller ett stridssystem som är genialiskt.

Pool of Radiance
Ett ambitiöst och enormt speluniversum med fantastisk grafik, men stridssystemet lämnar lite i övrigt att önska.

Baldur´s Gate
En rollspelsmilsten som återuppbyggde förtroendet för en genre som höll på att stanna av helt.

Diablo
Spelet kan nuförtiden införskaffas till en billig peng, men det är fortfarande ett blodigt nöje att spela det.

PLUS & MINUS

+ Karaktärer och monster är skapade med en fantastisk detaljerikedom.
+ Otroligt snygga miljöer som får dig att tappa hakan ned till skorna.
+ En lättillgänglig handling som snabbt drar spelaren till sig.
+ Det finns en lång rad flotta spelleffekter att njuta av.
- Ett menystyrt gränssnitt gör att striderna blir lite aviga.
- Striderna blir långdragna, särskilt i dungeon-områden.

BETYG

Ett otroligt snyggt spel, som visuellt sett sätter en ny standard för genren. Spelets handling är också bra. Men stridssystemet lämnas i sticket av kontrollsystemet som tyvärr är menystyrt.

8

■ Producent: **Firefly Studios** ■ Utgivare: **KE Media, 08-445 50 50** ■ Pris: **449 kr** ■ **www.take2games.com**

STATISTIK

En genomtänkt blandning av medeltidsstrids-simulation och realtidsstrategi där du bygger borgar och försvarar dig mot de talrika fienderna.

- 80 medeltids-byggnader
- 21 enskilda uppdrag
- 12 autentiska slott
- 8 spelformer
- 4 djävulska motståndare

HOW LOW CAN YOU GO?

300 MHz Pentium
64 MB RAM
4 MB 3D-kort

Spelets grafikmotor skapar fantastiska landskap och verklighetstrogna animationer, men kräver i gengäld att du minst har en PC av denna storlek innan du kan lägga grunden till ditt rike.

TRUBBEL I BORGEN

GENRE Strategi

Lek byggherre i stor skala bland slott, riddare och sköna jungfrur

Stronghold **är spelet för alla som älskade att bygga sandslott som barn. Den enda skillnaden är att fienderna nu varken är vågorna eller barnens badbollar, utan fyra onda riddare som bara har ett mål i livet: Att reducera dina mödosamt uppbyggda borgar till lite kringstrött murbruk.**

Av Craig Vaughan



TOTALANFALL Stridssekvenserna blir snabbt till ett kaos av pilar och skrikande soldater. Lyckligtvis är spelet så enkelt uppbyggt att du trots detta sällan mister överblicken.

Medan kungen sitter i ett fjärran land och ruttnar i en fängelsecell har du fått i uppgift att styra riket genom att utveckla hans byar och bygga och försvara en rad medeltida borgar i hans namn.

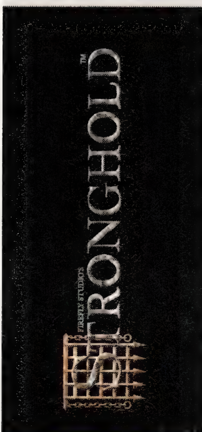
Spelet påminner vid första ögonkastet en del om Age of Empires-serien när du startar med att samla in och bearbeta råmaterial som trä, mat och järn, tillsammans med några få hjälpsamma bybor. Trots den blygsamma starten börjar det lilla samhället snabbt att breda ut sig, vilket främst beror på det enkla och användarvänliga menysystemet, och det faktum att de byggnader du väljer står färdiga i samma sekund som du klickar på dem.

För att kunna handla är det nödvändigt att ha rikligt med både mat och guld, vilket inte är så lätt som man skulle kunna tro. För att samla in guld måste du t ex höja skatterna, medan uppbyggnaden av stora matlager kräver att befolkningens förråd ransoneras, vilket i båda fallen kan få invånarna att strejka eller till och med att utvandra. Eftersom möjligheten att utöka samhället hänger på din befolknings storlek krävs det gott om omtanke och taktisk förståelse att få din by att växa sig utöver en viss storlek.

Snabbt byggande

Efter hand får du också möjlighet att bygga smedjor, och sedan kommer vapenproduktionen i gång på allvar. Det är tur, för det visar sig snabbt att du får användning för ett väl tilltaget vapenlager för att

DE FYRA RIVALISERANDE RIDDARNA



VARGEN



Namn:	The Wolf (Duke Volpe)
Ålder:	28
Längd:	1,93 m
Vikt:	85 kilo

The Wolf är omgärdad av mystik och berättelserna om hans förflutna är en blandning av rykten och gamla sägner. Det är dock bekräftat att båda hans föräldrar oväntat dog kort efter hans 18-årsdag och efterlämnade alla familjens landområden och rikedomar till honom.

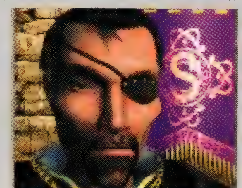
RÅTTAN



Namn:	The Rat (Duke De Puce)
Ålder:	20
Längd:	1,57 m
Vikt:	Anorexidrabbad

The Rat växte upp som enda barn på De Puce-familjens ägor. Hans mor var en fattig tjänsteflicka som blev "populär" hos den gamle hertigen. Efter en fartygsolycka som tog livet av den övriga delen av De Puce-familjen ärvde The Rat både hertigens titel och hans egendomar.

ORMEN



Namn:	The Snake (Duke Beauregard)
Ålder:	41
Längd:	1,85 m
Vikt:	65 kilo

The Snake började sin karriär som guvernör och tjänade pengar på storskaligt skattefusk. Bedrägeriet upptäcktes dock och kungen förvisade The Snake till den mest avlägsna delen av kungariket, där han nu får utlopp för sin frustration genom att tyrannisera lokalbefolkningen.



TILL SALU? *Stronghold* har en njutbar samling av stora och små autentiska byggnader.



HALLÅ, ÄR NÅGON HEMMA? Med rätt krigsmaskiner kan till och med de starkaste murarna snabbt raseras.

motstå de konstanta anfallen från dina rivaler.

Spelet följer en fastlagd handling, där varje uppdrag i allmänhet är en kapplöpning med tiden om att lyckas bygga ett ekonomiskt uthålligt samhälle så att du snabbt kan få in pengar nog för att försvara dina borgar. Det kräver som sagt både handelstalang, konstant utbyggnad och metodiskt insamlande av vapen så att du hela tiden står redo att utrusta nya soldater med vapen efter hand som deras föregångare faller på slagfältet. Du kan också använda pengar för att befästa din borg med allt från smarta öppningar för dina bågskyttar till utfallsportar för dina riddare. Dessutom kan du bygga en rad alternativa försvarsvapen för att bromsa dina motståndare, som både kan kravla sig över eller gräva sig under murarna. Vapen, som kan vara allt från kokande olja och dolda fällor till vallgravar och andra listiga stridsmaskiner, som gör det möjligt att även stå emot långvariga anfall från de antalsmässigt överlägsna fienderna. Ibland får du till och med själv leka angripare, vilket hjälper till att göra spelets gameplay både omväxlande och underhållande.

Använd både kokande olja och gömda fällor för att stå emot de långvariga anfallen.

Plats för omtanke

Om du har lust att prova något helt annat än de militära uppdragen är det också möjligt att pröva dina talanger som borgbyggare utan tidspress. Därmed får du chansen att återuppliva barndomens sandslottshimmel och konstruera några verkligt imponerande slott i bästa medeltidsstil.

Du kan också ge dig i kast med en ekonomisk kampanj, där du ska koncentrera dig på att bygga upp och bibehålla ett självförsörjande samhälle och leva upp till en rad krävande produktionsmål. Överflödet kompletteras med en scenario- och ban-editor, vilket kommer att öka *Strongholds* livslängd betydligt och utan tvivel kommer att göra det till ett populärt spel bland online-folket. Några spelare kommer säkert att tycka att stridsdelen är för simpel – dina soldater gör bara det du ber dem om utifrån de få taktiska möjligheter du har att välja mellan (patrullering, utspridning eller olika försvarspositioner). Andra kör kanske fast i den evinnerliga insamlingen av råmaterial. Men det råder inga tvivel om att blandningen av de två spelelementen är ovanligt lyckad och lätt att komma in i. Enheterna är omväxlande och välbalanserade, grafiken är både detaljerad, färgrik och bra animerad och skapar tillsammans med det fina ljudet och de fantastiska borgarna helt rätt medeltidsstämning.

SVINET



Namn:	The Pig (Duke Truffe)
Ålder:	28
Längd:	1,80 m
Vikt:	140 kilo

The Pig var så vanskapt vid födseln att han blev övergiven av sina föräldrar. I stället växte han upp hos ett kringdrivande rövarband, där han långsamt arbetade sig uppåt i rang. Han är allmänt fruktad för sin glupska aptit på både mat och hänsynslöst våld.

DOMEN

STRONGHOLD

TEKNIK

- **Minimum** 300 MHz Pentium II 64 MB RAM 4 MB 3D-kort
- **Rekommenderas** 550 MHz Pentium III 128 MB RAM 8 MB 3D-kort
- **Grafik** Software rendering ✗ Direct3D ✔ 3dfx ✔ OpenGL ✔
- **Ljud** EAX (SBLive!) ✗ Aureal 3D ✗ Dolby Surround ✗

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 1 LAN - 8 Internet - 8 ■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: 28 kbps

MULTIPLAYER-BETYG **8**

KONKURRENTER

- **Zeus: Olympens härskare**
Gudarna kommer till Jorden och ansluter sig till hjältar och monster för att frustrera dig och för att ge dig outsäglig glädje.
- **Stronghold**
En mycket lyckad och ovanligt vanebildande blandning av resursinsamling och actionpräglad strategi.
- **Caesar III**
Återskapa det gamla Rom, där du startar med att styra ditt eget lilla område och arbetar dig upp genom hierarkin.
- **Farao**
Från skaparna av Caesar III kommer ett spel med vidunderlig grafik samt fängslande strategi och resurshantering.

PLUS & MINUS

\+ Speltyperna (strid och byggnation) fungerar tillsammans och var för sig.

\+ Både invånare och djur är mycket fint animerade.

\+ De konstant hotande fienderna gör byggnadsarbetet mer intressant.

\+ Dina ledaregenskaper har direkt betydelse för invånarnas effektivitet.

\+ Baneditorn och multiplayer-delen ökar spelets livslängd.

\- Det hade varit trevligt med fler taktiska möjligheter under slagen.

BETYG

Man får en klar känsla av att programmerarna har haft kul när de arbetat med *Stronghold.* Det finns många fina detaljer, och spelet är generellt sett både underhållande och lätt att komma in i.

8

■ Producent: **Bugbear Entertainment** ■ Udgiver: **JoWooD** ■ Pris: **349 kr.** ■ **www.rallytrophy.com**



PÅ CD:N

Demot från *Rally Trophy* finns på din *incite*-CD.

ÄLDRE DAMER PÅ GRUS

GENRE Racing

Det historiska racingspelet RALLY TROPHY är ett underhållande återseende med fina klassiker som Volvo Amazon och Renault Alpine



STATISTIK

Du sitter bakom ratten på rallybilar från 60- och 70-talet i ett fint spel med en markant skillnad på de olika bilarna.

- 22 bilar
- 5 rallyn
- 32 championship-banor
- 10 arkadbanor
- 6 race modes
- Bra multiplayer

HOW LOW CAN YOU GO?

300 MHz PII
64 MB RAM
4 MB 3D-kort

Att spelet körs flytande är ett krav i rallyspel, därför kan de flesta grafikeffekterna justeras. Det rekommenderade 4 MB 3D-kortet är i praktiken för klent.

En del av förklaringen bakom rallysportens framgång är att åskådarna får stå några centimeter från vägbanan där loppet utspelas. Här finns ingen betongbarriär eller åskådarläktare och du bestämmer själv hur stora risker du vill ta. Givetvis går det snett ibland när två män kör i 140 km/h eller mer på en smal skogsväg i snöoväder i det inre av Sverige, så konsten är att stå på en plats där du slipper få en flygande Peugeot 306 eller Subaru Impreza i huvudet om olyckan är framme.

Av Jonathan Todd

Beslutet att byta ut turboladdade fyrhjulsdrivna fabriksbilar med 300 hk från de moderna rallyspelen mot bilar som Volvo Amazon med 120 hk, är modigt. Utvecklarna bakom *Rally Trophy* vet naturligtvis att det inte är lika mycket fart i en Amazon som i en fabrikstrimmad Ford Focus, men tro inte att det betyder att Amazonen är lätt att köra. Långt ifrån. Kör 100 meter på en isbelagd skogsväg så förstår du vad begreppet "bakhjulssladd" innebär. Amazonens bakhjulsdrift och tunga framända betyder att man ska ta sig runt svängen med sidan först, men när körtekniken väl sitter i händer och fötter ger körningen stor tillfredsställelse.

Rallybilar från slutet av 60-talet och till mitten av 70-talet var råa, enkla och okomplicerade konstruktioner, men de var också temperamentsfulla och nervösa bilar med dåliga bromsar. *Rally Trophy* över- för både de goda och de dåliga sidorna av klassikerna till datorn med framgång.

Undvik att köra fel

Före varje lopp presenteras bilarna med bl a vikt och hästkrafter. Går du efter hästkrafter som i Ford Escort MK1 RS 2000 måste du konstant använda bromsen för att hålla dig på vägen, medan den svagare och lättare Mini Cooper ofta har för lite motorstyrka för att köra till sig tider bland topp tre.

När man valt bil kan man trimma och reparera den. Här finns inte detaljerad telemetri och hundratals data som i *GP3*, det är mer en fråga om att välja mellan t ex grova grusdäck och vanliga dubbdäck före en etapp som delvis körs på snö.

FÖRR OCH NU

RALLY TROPHY	VS	COLIN McRAE RALLY 2
		
22	BILAR	13
5	KOMPLETTA RALLYN	8
42	ETAPPER	90
6	SÄTT ATT SPELA PÅ	7
UPP TILL 6	ANTAL PERSONER I MULTIPLAYER	UPP TILL 8
81	TOTALT	126







LANCIA Fulvia Coupé 1,6 HF och Saab 96 V4.



PAPIER MACHÉ-VÄRLD Landskap och omgivningar är relativt detaljrika och realistiska, men under körningen saknar 2D-grafiken djup.

Behovet av reparationer visas med skador på växellåda, styrning, motor, kraftöverföring, karosseri och bromsar. Det innebär inte att man ostraffat kan köra dåligt, för under ett mästerskap förs slitage och skador vidare från lopp till lopp, och mellan varje etapp kan det bara utföras tre justeringar: Två reparationer och en trimning, eller två trimningar och en reparation. Och reparationer behövs ständigt.

Spelets svårighetsgrad är på samma nivå som det notoriskt svåra motorcykelspelet *GP500*. De första 50 etapperna är svåra även för *Colin McRae Rally 2*-veteraner – du får kämpa bara för att hålla bilen på vägen och undgå att ligga sist i fältet. Svårighetsgraden är på gränsen till frustrerande, och vid denna tidpunkt kan du gå två vägar: Bita ihop, spänna fast bilratten extra bra vid bordet och acceptera utmaningen, eller ge upp och köpa ett mer lättspelat spel, som t ex *Rally Championship Extreme* eller det fina *Pro Rally 2001*. Om du hänger på som denna recensent garanterar vi att ditt första skadefria lopp med en tid bland de tre bästa ger en känsla av framgång i klass med din första pole position på expertnivå i *GP3*!

Taskig bandesign

Kvaliteten på banorna i *Rally Trophy* är en besvikelse. Vi kan till nöds leva med träd, stenar och åskådare i 2D-grafik, men på det helt avgörande området – det



FIAT 600 Den temperamentsfulla och högljudda Fiat var Italiens folkvagn på 1960-talet. I spelet används Abarth-versionen.

FIAT 600 ABARTH
Det är ett nöje att tävla i den italienska mikrobilen från Turin.

realistiska återskapandet av skillnaden på asfalt, grus, lera och snö – sviker spelet. När man kör på is i Sverige är valet av däck avgörande, men utöver detta finns i stort sett ingen skillnad på torr asfalt eller tung lera i regnväder. Det är inte bra och kostar minst två poäng i vår slutliga bedömning på den 10-gradiga skalan.

Från och till ger banornas design dessutom en deja vu-känsla. Det är som om alla etapper har både en lång raksträcka följd av en skarp 90-graders sväng och ett dåligt animerat djur som springer över vägen. Det är lite synd för generellt sett *finns* det markant skillnad på den krävande körtekniken i t ex Ryssland och Kenya.

Du anar aldrig vad som händer efter nästa sväng, eller om det eventuellt är 400 meter lodrätt ned

Arkad det starka kortet

En co-driver är oumbärlig i rallyspel, för du vet aldrig vad som händer efter nästa sväng, eller ifall det eventuellt finns ett stup på 400 meter rakt ned om du skulle sladda av efter en sväng på en bergsväg i Schweiz. Co-drivern i *Rally Trophy* är av acceptabel standard, men inte mer. Han kommer med korrekta angivelser, som att du är på väg in i en mörk tunnel, men vi undanber oss försök att vara lustig som "please don't mow the lawn with my car" och "did the gas pedal fall off?". I arkadläget finns han inte med, och här saknar man honom.

Arkadläget är spelets starkaste sida. Det är roligt att tävla ensam mot datorn och klockan, men ännu roligare att köra mot fem mänskliga motståndare via nätverk eller Internet. I arkadläget blir ett par extra banor tillgängliga, och för alla banor gäller att omkörningar är en mardröm. Det finns ont om plats för att komma förbi. Ett litet fel innebär att man blir omkörd, och det ger intensiva närkamper med högt underhållningsvärde.

Fönster krossas

Utöver kvaliteten på arkadläget kommer också bilarnas skador och konsekvenserna av dessa nästan upp i samma nivå som *Colin McRae Rally 2*. Sidopaneler bucklas, stötfångare och sidospeglar slits av,



FORD LOTUS CORTINA
Den här fina gamla klassikern är i ett perfekt originalskick ... fram till ditt första lopp ...



VOLVO AMAZON Den klassiska svensken är fältets tyngsta bil, och det märks på etapper med många långsamma svängar där små snabba bilar som Mini Cooper försvinner iväg på grund av låg vikt. Volvon är dock mer solid än Mini Cooper och tål fler skråmor och skador än sina konkurrenter.



RYSK TUNDRA På långa raka grusvägar i Ryssland kan man trycka gasen i botten.





framrutor krossas och de främre strålkastarna blinkar desperat innan de slocknar. Det sistnämnda är en katastrof på de etapper som körs på kvällen eller om natten, för i en finländsk granskog ser man inte ett dyft på natten.

Vi saknar dock realistiska ljud som kan ackompanjera haverierna, för det är som om bilen studsar bort från ett träd eller en medtrafikant som en gummiboll i stället för att kollidera med ett metalliskt brak. Det ska finnas en balans mellan realism och underhållning, och det är för tråkigt att åka ur ett mästerskap efter en olycka, men vi tycker ändå att spelet är en aning för förlåtande vad avser skador.

Det saknar känsla

Ett rallyspel som har ambitionen att vara en simulation av verkligheten ska ge en upplevelse av att konstant vara koncentrerad, och en vetskap om att minsta förarfel kan betyda farväl till en medaljplats. *Rally Trophy* klarar inte av att ge denna upplevelse. Trots den höga svårighetsgraden och dess autenticitet saknas en obeskrivbar *feeling* av att sitta med ett sublimt spel, en känsla som är lika omöjlig att definiera exakt som det är omöjligt att beskriva varför *Half-Life* är bättre än alla andra 3D-shooters. Det bara är så.

På incite-CD:n finns ett *Rally Trophy*-demo, döm själva ...

VILKA BILAR ÄR BÄST?

BILARNA UPPFÖR SIG ALLA OLIKA, MEN HÄR FÖLJER EN GENERELL GUIDE TILL DITT VAL AV BIL



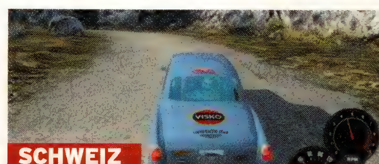
RYSSLAND

Kännetecken: Snabba, skarpa kurvor i stora skogsområden. TIPS: Bromsa före hopp och gupp, de kan vara ödesdigra.



SVERIGE

Kännetecken: Is och snö. Använd handbromsen i hårnålskurvor. TIPS: Kör in i snödrivor för att korrigera riktningen.



SCHWEIZ

Kännetecken: Dåliga vägar, hårnålskurvor och stora stigningar. TIPS: Respektera varningarna om hårnålskurvor.



FINLAND

Kännetecken: Talrika sjöar, många långa och snabba kurvor. TIPS: Långsamt in, snabbt ut ur de flesta kurvor.



KENYA

Kännetecken: Brutala, dammiga och leriga etapper. TIPS: Långa raksträckor, försök gärna att nå toppfart.



SVENSKT ARKADRACE Sverige har några av världens svåraste förhållanden för rallyförare. Is, slask och snö är värre motståndare än de övriga förarna. Här är ett arkadlopp med sex bilar på banan.

DOMEN

RALLY TROPHY

TEKNIK

- **Minimum** 300 MHz Pentium II 64 MB RAM 4 MB 3D-kort
- **Rekommenderas** 650 MHz Pentium III 128 MB RAM 8 MB 3D-kort
- **Grafik** Software rendering ✗ Direct3D ✓ 3dfx ✓ OpenGL ✗
- **Ljud** EAX (SB Live!) ✓ Aureal 3D ✗ Dolby Surround ✗

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 1 LAN - 6 Internet - 6 ■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: 56k

MULTIPLAYER-BETYG **8**

KONKURRENTER

■ Colin McRae Rally 2
Autentiska telemetridata och ohyggligt genomarbetat gameplay. Åskådarna är pappfigurer, men annars är spelet perfekt.

■ Rally Championship Extreme
Spelet är nytt och utnyttjar de nyaste grafikkorten bättre och snyggare än *Colin McRae Rally 2*.

■ Rally Trophy
Härligt omväxlande och mycket utmanande rallyspel som är kapabelt att sätta Colin McRae-fans på hårda prov.

■ Colin McRae Rally
Härstammar från -98 och även om det syns är spelets gameplay fortfarande suveränt.

PLUS & MINUS

+ Intressant urval av klassiska bilar som inte finns i andra rallyspel.
+ Varje bil uppför sig individuellt, vilket ökar verklighetskänslan.
+ Arkadläget är lika bra som i *Colin McRae Rally 2*.
+ Spelet är allmänt sett snyggt, och skador på bilarna ser autentiska ut.
- Landskap och omgivningar är skapade med hjälp av 2D-grafik.
- Den obeskrivbara känslan av att sitta med ett riktigt sublimt spel uteblir.

BETYG

Ett uppfriskande och aptitligt rallyspel med en förnämlig 3D-grafik och ett särdeles intressant urval av klassiska bilar som inte finns i något annat spel. Rekommenderas varmt till alla rallyfans.

7

■ Producent: **Eidos Interactive** ■ Utgivare: **Infogrames, 08-761 10 01** ■ Pris: **399 kr** ■ **www.eidosinteractive.co.uk/millionaireclub/**

INGEN UTBETALNING

GENRE Quiz

STATISTIK

Utan att lämna hemmets lugna vrå kan du nu ta plats i den heta stolen och svara på frågor om allt möjligt.

- 1 het stol
- 1 000 unika frågor
- 15 nivåer
- 10 miljoner som högsta vinst
- 0 Bengt Magnusson

HOW LOW CAN YOU GO?

166 MHz Pentium
16 MB RAM

Eftersom man kan sänka grafikkvaliteten och koncentrera sig på frågorna krävs det ingen direkt monster-PC för att köra det här spelet.

Hur kul är det att vinna tio miljoner i VEM VILL BLI MILJONÄR, men inte få ut pengarna?

Ingen har väl missat fyrans populära Vem vill bli miljonär med Bengt Magnusson. Datorspelet är precis som på TV, fast utan just Bengt Magnusson, men jag vill veta hur man får ut sin check när man vunnit ...

Av Michael Broström



SVÅR FRÅGA! Även om alla svenskar kanske inte är sådär väldigt allmänbildade så borde det nästan vara obligatoriskt med dumstrut för den som missar den här frågan ...

Alla som sett TV-programmet vet hur spelet går till, man får en fråga av stigande svårighetsgrad, fyra svarsalternativ och tre livlinor. Frågorna är mycket trovärdiga och kan kanske tjäna som träning för den som tänkt sig att ringa in och försöka kvala till att sitta i heta stolen och spela *Vem vill bli miljonär* på riktigt. Man har dock inte gjort som snålkorvarna på TV4 och sänkt högsta vinsten, som alltså fortfarande är 10 miljoner.

Spelets utseende och ljudmiljö är påfallande lik förebilden, men Bengt Magnusson saknas. Det spelar dock ingen större roll, för när frågan är uppläst sitter man ändå som ett fån och undrar hur i hela friden man ska kunna veta till exempel vilket år Svenska Biljardförbundet bildades.

Precis som på TV är enkla frågor alldeles för enkla, medan de svåra frågorna ibland är så löjligt svåra att man inte vågar chansa trots att man både har ringt en vän, frågat publiken och valt 50-50. En klar nackdel är att eftersom pengarna ändå är virtuella så chansar man hellre än att stanna - eftersom man av något skäl inte får veta vilket svar som var rätt om man stannar.

Efter några gånger märker man att frågorna upprepar sig och då blir det fruktansvärt frustrerande att inte kunna hoppa över de ibland lite väl utdragna mellansekvenserna. En annan irriterande miss är att när man väl svarat rätt på de högre nivåerna och får se checken så står det "Spelare 1" som namn, trots att man gjort sig besväret med att be spelaren skriva in sitt eget namn.

Här finns tre multiplayer-möjligheter. Man kan spela som på TV med en uttagningsfråga för att se vem som ska få sätta sig i heta stolen, i lag där man kan slå sina kloka huvuden ihop eller i en duellvariant där det inte nödvändigtvis är den som svarar rätt på flest frågor som vinner - man kan stanna och hoppas att motståndaren svarar fel på en högre nivå.

Det är ett halvtrevligt spel, men action-sugna eller de utan allmänbildning bör hålla sig borta.



EN FRÅGA TILL OCH SEDAN BLIR DET LYXLIV ... eller hade blivit om man bara kunde fått ut pengarna på något sätt.

DOMEN

VEM VILL BLI MILJONÄR

TEKNIK

- **Minimum** 166 MHz Pentium 16 MB RAM
- **Rekommenderas** 266 MHz Pentium II 32 MB RAM
- **Grafik** Software rendering ✔ Direct3D ✘ 3dfx ✘ OpenGL ✘
- **Ljud** EAX (SB Live!) ✔ Aureal 3D ✔ Dolby Surround ✘

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 4 LAN - 0 Internet - 0 ■ Antal spelare per CD: 4 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: -

MULTIPLAYER-BETYG **8**

KONKURRENTER

Globetrotter 2
En rejält uppfräschad uppföljare som både är rolig och lärorik. Passar dessutom bra som alternativ till all blodig action.

Traveller
Föregångaren till *Globetrotter 2*, namnet till trots. Ett spel som håller bra, trots åldern, och är ett fynd på reahyllorna.

Vem vill bli miljonär
Ett försök att överföra spänningen från TV-succén till datorskärmen. Eftersom pengarna saknas lyckas det dock inte.

Trivial Pursuit
Trivial Pursuit i datorspelsformat. Välj hellre brädspelsvarianten.

PLUS & MINUS

+ Man känner sig direkt hemma i den välkända miljön.
+ Frågorna är mycket varierade och det bör finnas något för alla.
+ Multiplayer-spelet kan bli en riktig höjdare på förfesten.
- Mellansekvenserna blir mycket snabbt väldigt irriterande.
- Om man stannar får man inte reda på vilket det rätta svaret är.
- Man kan ju inte få ut pengarna - hur mycket man än försöker ...

BETYG

***Vem vill bli miljonär* är en trevlig förströelse om man inte har något annat för sig. Den riktiga spänningen infinner sig dock sällan aldrig eftersom man inte spelar om riktiga pengar.**

6

■ Producent: **Red Storm Entertainment** ■ Utgivare: **Ubi Soft, 08-564 351 30** ■ Pris: **349 kr** ■ **www.redstorm.com/blackthorn**

TERRORKRIG

GENRE **Action**

STATISTIK

Ta kontrollen över antiterroriststyrkan Team Rainbow, och rädda oskyldiga civila i långa banor i det senaste tillägget för *Rogue Spear*.

- 10 single player-banor
- 6 multiplayer-arenor
- 14 nya vapen
- Terrorister i massor

HOW LOW CAN YOU GO?

266 MHz PII
32 MB RAM
4 MB 3D-kort

Den lite gammaldags grafiken får nytt liv med nya grafikkort, men till och med spelare med en PII 266 och 32 MB RAM kan faktiskt bekämpa terrorister utan stora 3D-muskler.

Värkligheten känns mycket nära i **ROGUE SPEAR: BLACK THORN**

***Black Thorn* var ett av de spel som blev uppskjutna efter händelserna den 11 september, men nu har Ubi Soft tagit mod till sig och skickar ut trupperna på gatan i ett försök att hålla liv i det ålderstigna *Rogue Spear*.**

Av Craig Vaughan

Det är ett tillägg till *Rogue Spear* (som du kan spela utan att äga originalet), där du återigen ska stå i spetsen för antiterroriststyrkan Team Rainbow.

Grafikmotorn är samma som i *Rogue Spear* och det första tillägget, *Urban Operations*, så kännare av serien kommer snabbt att känna sig hemma i *Black Thorn*. Även om det är tydligt att grafiken har svårt att hänga på de mest avancerade konkurrenterna bland actionspelen, så har man faktiskt lyckats skapa 10 snygga single player-uppdrag (den sedvanliga blandningen av gisslanbefriande och terroristbekämpning), där du får tillgång till 14 nya vapen och där det också gäller att tänka innan du skjuter.

Det är dock i online-delen som de största förbättringarna skett. Red Storm har försökt att skruva upp tempot ännu högre med en mer välgenomtänkt design av banorna. Samtidigt kan man nu kasta sig ut i en häftig katt och råtta-lek, där en av spelarna utrustas med en komplett vapenarsenal, medan de andra bara har pistoler att tillgå. Varje gång den tungt beväpnade spelaren dör går hans många vapen vidare till banemannen, och jakten kan fortsätta.

Det enda stora minuset är priset. Det här är mycket pengar för ett tillägg, speciellt när *Ghost Recon* just har kommit ut.



BRA NOG ***Black Thorns*** **grafik är helt OK med tanke på grafikmotorns ålder, men helt i klass med konkurrenter som t ex** ***Max Payne*** **är det inte.**

PÅ DIN CD
Ett demo finns på *incite*-CD:n.



BEREDD Planeringen tar tid, men du kan alltid få datorn att ta över arbetet.



HITTA SKURKEN Det krävs kylig överblick och goda förberedelser för att se skillnad på gisslan och gisslantagare i stridens hetta.

DOMEN

ROGUE SPEAR: BLACK THORN

TEKNIK

Minimum	266 MHz Pentium II	32 MB RAM	4 MB 3D-kort
Rekommenderas	400 MHz Pentium III	64 MB RAM	8 MB 3D-kort

Grafik Software rendering ✔ Direct3D ✔ 3dfx ✔ OpenGL ✔
Ljud EAX (SBLive!) ✘ Aureal 3D ✘ Dolby Surround ✘

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 1 LAN - 8 Internet - 8
■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: 28,8 kbps

MULTIPLAYER-BETYG 8

KONKURRENTER

Operation Flashpoint
Ett ultrarealistiskt och uppslukande 3D-krigsspel med en handling som inte står resten av spelet efter.

Hidden and Dangerous
Ett strålande actionspel som utspelas under WWII, som dock hämmas av lite för många buggar och för hög svårighetsgrad.

Rogue Spear
Är trots sin numera något höga ålder fortfarande ett mycket underhållande actionspel, som håller hjärnan i gång.

Rogue Spear: Black Thorn
Ett ganska omfattande tillägg, som troget och effektivt följer stilen från originalet, och gör det bra.

PLUS & MINUS

\+ Spelet är lätt att känna igen och komma in i för de som kan serien.
\+ Grundlighet i planering och utförande belönas nästan alltid.
\+ Nybörjare kan automatisera allt och springa direkt till slagfältet.
\+ Klok bandesign i multiplayer-delen ökar tempot.
\- Single player-delen innehåller inga större nyheter.
\- Priset är högt, även för ett så här stort tillägg.

BETYG

Om du vill värma upp lite inför det kommande *Ghost Recon*, så är *Black Thorn* det perfekta stället att börja på. Priset är lite väl högt för ett tillägg, även om du inte behöver investera i originalet.

7

■ Producent: **Ascaron** ■ Utgivare: **Infogrames, 08-761 10 01** ■ Pris: **399 kr** ■ **www.strategyfirst.com/patrician**

HISTORISKT HANDELSSPEL

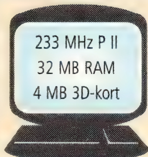
GENRE Strategi

STATISTIK

Från sin blygsamma utgångspunkt ska du göra din medeltida handelsstation till ett världsomspännande imperium genom att handla med grannar och utvidga din politiska intressesfär

- 2 spelmiljöer
- 4 genrer i ett och samma spel
- 3 karriärer
- 8 spelare i turnbaserad kamp
- massor av varor att handla med

HOW LOW CAN YOU GO?



Även om man inte vet ett dyft om alla möjligheter i nästa generation av 3D-hardware så kan man spela *Patrician 2*. Det krävs inte mycket mer än att man klarar sig med en 3 år gammal PC.

POLITISKT RÄVSPEL,

pirater och krukor med guld väntar på dig i *Patrician 2*

Om du tillbringade din barndom med att leka köpman eller sälja mammas smycken och pappas verktyg på garageuppfarten så är det här spelet för dig. Många hardcore-gamers lär aldrig förstå vad det är som är så uppslukande med *Patrician 2*, men det är en skön känsla att köpa och sälja och bygga upp sin förmögenhet tills den blivit till ett världsherravälde.

Av Craig Vaughn

Ditt mål är att utvidga ditt inflytande i 1400-talets Europa så att du till sist kan konkurrera ut de mäktiga och rika hansastäderna runtomkring Östersjön. Som historien visar är detta mål inte så lätt att uppnå, särskilt inte om man känner till de ekonomiska mekanismerna. Du får lägga timme efter timme på att träna med spelets tutorial innan du har en chans mot de tyska köpmännen.

Patrician 2 ger spelaren ganska fritt spelrum. Det handlar i grunden om handel, om krig på havet, ekonomiska modeller och diplomati, men du kan också acceptera mer specifika uppgifter. Du kan till exempel bli borgmästare i Lübeck eller ta kommandot över en flotta av krigsskepp. Och du bestämmer själv om du vill spela under tidspress eller om du hellre vill ha tid till att dricka kaffe och äta "köubekaugor", medan du spelar. Men vi måste också i rättvisans namn säga att det inte är särskilt lätttillgängligt och att det tar tid att komma igång.

För att komma någon vart ska du först upprätta handelsstationer i vänligt sinnade städer så att du får avsättning för dina varor. Till en början har du bara ett skepp och du får lägga de första timmarna av spelet på att segla havet runt och undersöka vad som kan köpas var, vilka varor som ger störst vinster och var du kan få avsättning för



GALLUP Om du klickar på en av stadens invånare kan du höra vad han tycker om det sätt på vilket staden sköts.



FRI HANDEL Det är av största vikt att du beskyddar dina handelsvägar, även om det betyder att du blir tvungen att ta i med hårdhandskarna mot pirater och konkurrenter.

SKEPP OHOJ

ALLA EXPEDITIONER KRÄVER ETT SKEPP SOM ÄR LÄMPAD FÖR SYFTET



CRAYER Snabbt och behändigt skepp som är billigt i drift. Besättningen på 35 man blir dock lätt sjösjuka i det lilla skeppet.

HULK Snabbt och stabilt skepp med 24 stridsstationer. Det är dock dyrt att upprätthålla stridsstationer.

HISTORISKA HAMNAR

DU SKA BESÖKA FÖLJANDE HAMNSTÄDER FRÅN SPELETS START



GDANSK Polska Gdansk ligger centralt i Östersjöområdet och producerar öl, korn, skepp och skinn.



SZCZECIN Polsk flodhamn med rika lager av fisk, korn och kött. Vinsten på varorna är låg, men mängderna är desto större.



STOCKHOLM Du kan sälja livsnödvändigheter till invånarna och lämna staden med skeppet fyllt till bredden med järn.



REVOLUTION Du ska inte bli överraskad när en rasande folkmassa samlas på torget och smider svavelosande planer.

Oväder, pirater, hungersnöd och arbetaruppror hotar konstant att förstöra ditt handelsimperium.



HANDELSAVTAL På den här skärmen kan du teckna avtal om fasta priser på varor.



FEL HAMN? Du har anlänt till världens minsta hamn med skeppet fyllt med varor ...

varorna. Det är realistiskt, men frustrerande, att man från början måste underordna sig det diktatoriska systemet med utbud och efterfrågan. Man kan således anlända till en stad med en jättelast av de varor som efterfrågas, bara för att se varorna falla drastiskt i pris när man har översvämmat marknaden.

När spelet fortskrider och fler handelsstationer upprättas blir handelsrutterna mer eller mindre automatiserade så att du får mer tid till att bygga upp en flotta som kan sprida skräck och panik bland piraterna och konkurrenterna på havet. Men oväder, pirater, hungersnöd och arbetaruppror hotar konstant att förstöra ditt handelsimperium, så att du vid en tidpunkt måste använda dig av skatteindrivning och handelsblockader för att understryka din makt.

Det som gör dramat så medryckande är det rika innehållet av historiska händelser som bildar spelets ryggrad, samt detaljrikedomen för beklädnader, vapen, byggnader och scenarier. Musiken bidrar också till att förstärka den atmosfär som håller spelaren kvar trots alla de inledande frustrationerna. Alla som har tålamod för ett par timmars hårdträning kommer att bli belönade med ett spel som ger underhållning flera dagar i sträck.

Alla som tycker om *Europa Universalis* och liknande strategiska management-spel kommer också i *Patrician 2* att finna mycket att glädja sig åt. Det är roligt att se en produkt där man har gjort så mycket av detaljer och atmosfär att man nästan känner sig förflyttad till en medeltida handelsplats.

DOMEN

PATRICIAN 2: QUEST FOR POWER

TEKNIK

Minimum	233 MHz Pentium II	32 MB RAM	4 MB 3D-kort
Rekommenderas	350 MHz Pentium III	64 MB RAM	8 MB 3D-kort

Grafik Software rendering ✔ Direct3D ✔ 3dfx ✘ OpenGL ✘
Ljud EAX (SBLive!) ✘ Aureal 3D ✘ Dolby Surround ✘

MULTIPLAYER Max antal spelare: PC - 8 LAN - 0 Internet - 8
Antal spelare per CD: 8 Antal CD per spel: 1 Minimum modem: -

MULTIPLAYER-BETYG **8**

KONKURRENTER

Europa Universalis
Fantastiskt fängslande strategispel om en period i den europeiska historien, som vi inte har sett i så många spel.

Patrician 2: Quest for Power
Du ska handla och kämpa dig fram på haven för att slå ned hansastädernas makt i Östersjön.

Alpha Centauri
Den egentliga uppföljaren till *Civilization 2*. Det utspelas i rymden, men dess gameplay känns igen från seriens andra titlar.

Merchant Prince 2
Ett trött gammalt strategispel som var ganska bra när det utkom 1998, men som inte längre kan dölja sin höga ålder.

PLUS & MINUS

+ Spelets tutorial är lättförståelig och rik på information.
+ Spelet är uppbyggt så att du kan lära dig medan du spelar.
+ En fin atmosfär skapad av tidens kläder, musik och byggnader.
+ Spelets micro management är riktigt bra.
+ Man kan spela åtta spelare i en turnbaserad kamp på en PC.
- Många har inte tillräckligt tålamod för den här typen av utmaning.

BETYG

Ett till synes autentiskt och utan tvekan fängslande strategispel med fokus på handel på 1300-talet. Det låter kanske inte så värst upphetsande, men det kommer sakta men säkert att fånga din uppmärksamhet.

8

■ Producent: **Delphine Software** ■ Utgivare: **EA Nordic, 08-546 645 00** ■ Pris: **499 kr** ■ **www.delphinesoft.com**

STATISTIK

Sex motorcykelspel till priset av ett? Jajamen, och alla sex är bra spel. *Moto Racer 3* har utvecklats och trimmats av en specialist som kan både datorspel och motorcyklar.

- 6 sätt att spela på
- 15 banor
- arkad och simulation
- +40 motorcyklar
- 8 lag
- 4 svårighets-grader
- 1 bra spel

HOW LOW CAN YOU GO?

350 MHz PII
64 MB RAM
16 MB 3D-kort

Observera att detta är de absoluta minimikraven för att spelet ska köras någorlunda till-fredsställande.

BIKER-HIMLEN

GENRE Racing



Njut av det bästa PC-spelet som körs på två hjul

Tre år är för lång tid att lägga på att göra ett spel i en serie av dator-spel, men när det gäller *Moto Racer 3* var det värt väntan. Spelet kandiderar till titeln som det bästa motorcykelspelet någonsin på någon plattform. Så bra är det!

Av Tom Sargent



HJÄLMKAMERA Det är ur den här vinkeln som road racing-delen av spelet lever upp. Du ÄR föraren och tar alla omkörningar och trängningar personligt.

Det finns tre saker som kunde varit bättre, och eftersom resten av denna recension är en ren hyllning kan vi lika gärna få dem överstökade: För det första kunde det funnits lite fler banor. För det andra saknar vi en baneditor. Och för det tredje är horisonten på utomhusbanorna inte lika snygga som i *MotoCross Madness 2*. Det är bara detaljer, men det hindrar oss att ge spelet en tia i betyg.

Och så till saken: Kör 50 meter på vilken bana som helst i spelet så förstår du varför vi är så begeist-rade. En verklig motocross-cykel är en best som kastar av dig snabbare än du hinner blinka. Sådana är cyklarna i spelet också. Vid låga varvtal händer det inte så mycket, men när motorn passerar 6-7000 rpm så kastas du framåt med en explosiv kraft. Det krävs träning att tämja monstret och behärska

6 X RACINGSPEL

Med sex typer av motorsport finns här något för alla racingfans. Här är sex argument för att köpa Moto Racer 3:



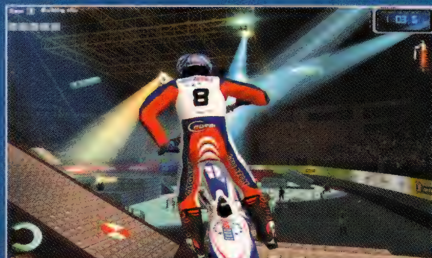
ROAD RACING Dyk ned bakom kåpan och attackera S-kurvorna som en annan Carl Foggerty.



MOTOCROSS Kör på extremt utmanande inomhus-banor med hopp, gupp och tusentals åskådare.



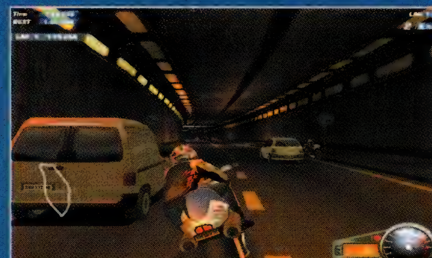
SUPERCROSS Samma villkor som motocross, men här utspelas det utomhus.



TRIAL Genomför en tuff inomhusbana på tid – *utan* att röra marken eller välta vid någon tidpunkt.



FREESTYLE Kämpa mot tyngdkraften och gör livs-farliga stunts med 80 km/h.



TRAFFIC Kör från A till B i rusningstid i centrala Paris, men akta dig för galna franska bilister.



TUGGA ASFALT I simulationsläge uppfyller *Moto Racer 3* puritanernas krav på realism.



REPRIS Kreativa kameravinklar i de snygga repriserna avslöjar genomarbetade banor.

konsten att köra med konstant höga varvtal. På spelets road racing-cyklar gäller samma sak. Glöm för guds skull allt om t ex att bromsa i en kurva – då får du tugga asfalt.

Ger lust till nytt jobb

Man kan köra på sex olika sätt: Road racing, supercross, motocross, trial, freestyle och traffic, och varje disciplin ger dig lust att omedelbart skaffa ett läderställ och säga upp dig med motivet att det finns viktigare saker än att flytta papper och sitta vid en dator på ett kontor, nämligen att rida på en tvåhjulig springare med massor av hästkrafter.

Road racing-delen innehåller tre banor från olika världsdelar. Alla tre är elegant designade, vilket för övrigt gäller för alla banor i spelet. Överallt finns det detaljer som kraftiga spotlights som följer dig på inomhusbanorna, lera som sprutar om öronen och jublande publik.

Under supercross (utomhus) och motocross (inomhus) använder motståndarna armbågar och fula trick för att komma först, även på den lättaste nivån. Trail är den svåraste delen och den som kräver mest tålamod (se rutan till vänster), medan freestyle är ren rock'n'roll där du ska tjäna poäng på tid genom att göra stunts. Traffic är den mest underhållande: I Paris rusningstid ska du manövrera runt galna bilister som blinkar, *efter* att de har bytt fil.

Ska behandlas med respekt

Det är vårt intryck att de har lagt mer krut på simulation än i *Moto Racer 2*, men spelets arkaddel är fortfarande spelbar och utmanande.

Före varje lopp kan du pilla med cykelns setup som t ex utväxling, däcktyp och förhållandet mellan moment och toppfart, men när du har blivit bra på den lättaste nivån och går upp ett steg får spelet en ny dimension. Det blir ohyggligt svårt. Motorcyklarna reagerar med millimeterprecision och är omöjliga att kontrollera om du inte behandlar dem med respekt och tar din uppgift med ödmjukhet. Svårighetsgraden är hög, och det är ingen överdrift att jämföra med simulationer som *GP500* och *Superbike 2001*.

Här finns en passande motivation för att genomföra single player-delen, där förstaplatserna ger tillgång till nya banor, vilket fungerar bra. Efter några mycket underhållande dagar med att testa vidundret är vår slutsats att *Moto Racer 3* är det suveränt mest underhållande motorcykelspelet till någon plattform. Vi anser också att det är det *bästa* motorcykelspelet, men vet visst att det är detsamma som att förklara krig mot den lilla skaran av *GP500*-extremister. Jämför man de två spelen, är *Moto Racer 3* överlägset. Så det så.



SOM ATT VARA DÄR SJÄLV Spotlights belyser förarna i inomhusarenorna och publiken jublar åt imponerande prestationer.

DOMEN

MOTO RACER 3

TEKNIK

Minimum	350MHz Pentium II	64MB RAM	16MB 3D-kort	
Rekommenderas	500MHz Pentium III	128MB RAM	32MB 3D-kort	
Grafik	Software rendering ✗	Direct3D ✓	3dfx ✓	OpenGL ✓
Ljud	EAX (SBLive!) ✓	Aureal 3D ✗	Dolby Surround ✗	

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 1 LAN - 8 Internet - 8
■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: 56k

MULTIPLAYER-BETYG 8

KONKURRENTER

■ **Moto Racer 3**
Realistiska motorcyklar och föraranimeringar och bra banor. Med sex sätt att spela på är det ett fantastiskt allround-paket.

■ **Motocross Madness 2**
Enorma utomhusmiljöer och ett beroendeframkallande gameplay. Köp det eller missa ett bra spel.

■ **GP500**
En kompetent road racing-simulation som är så svår att behärska på expertnivån att man frestas att ge upp.

■ **Superbike 2001**
En hyfsat solid EA Sports-titel med officiell licens för VM i road racing.

PLUS & MINUS

\+ Det låter fånigt, men ändå: Det ser riktigt, riktigt, riktigt bra ut.

\+ Motorcyklarna rör sig och *känns* som riktiga motorcyklar ...

\+ ... detsamma gäller förarna, som är fantastiskt bra animerade.

\+ Enkelt att spela, men ändå utmanande och med lång livslängd.

\+ Sex spel till priset av ett talar för sig självt.

\- Det kunde gott ha funnits lite fler banor i spelet.

BETYG

Nu vet vi varför det skulle gå tre år innan en avlösare kom till det utmärkta *Moto Racer 2*. Delphine Software och EA har skapat en klassiker som är så bra gjord att den tilltalar alla fans av bra racingspel.

9

■ Producent: **Blue Fang Games** ■ Utgivare: **Microsoft, 08-752 56 00** ■ Pris: **399 kr** ■ **www.zootycoon.com**

DJURSKÖTARE

GENRE **Management**

STATISTIK

Du ska bygga den största och mest vinstgivande djurparken i världen genom att se till att djuren mår bra och gästerna är nöjda.

- 13 kampanjscenarier
- 28 fria scenarier
- Över 40 djur
- Över 175 byggnader
- Tonvis av elefantbajs

DU ÄR SÄKERT EN STOR DJURVÄN, men varför ska det behöva gå ut över oss andra?

Theme Park har mycket otäckt på sitt samvete. Sedan det klassiska spelet utkom 1994 har vi upplevt en flodvåg av spel som började med Theme eller slutade på Tycoon, och listan kommer av allt att döma att bli olidligt mycket längre nästa år. På papperet låter *Zoo Tycoon* annorlunda, särskilt för att man har med levande varelser att göra i stället för fasta objekt. Efter några få timmars spelande står det dock klart att detta spel är lika oambitiöst som sina förebilder: Du ska bygga upp en verksamhet, göra gästerna glada och gå med vinst. Allt vi säger är: Urrrk!

Av Jonathan Todd



NAKNA FAKTA Den här djurparken har vad som krävs: Foder och vatten till djuren, ett picknickområde och toaletter. Men det är inte ursnyggt. Det saknas ... något coolt.

För att lyckas som djurägare räcker det inte med att man smäller upp några inhägnader och fyller dem med djur. Man ska bestämma sig för olika typer av inhägnader, om terrängen ska höjas eller sänkas och hur mycket plats de olika djurraserna behöver för att känna sig någorlunda bekväma. Man kan få goda råd av en djurskötare och ett minilexikon, men redan vid den här tidpunkten börjar det att bli ett irriterande pillande med detaljer. Exempelvis behöver en dromedar både sand och jord i sin inhägnad, men det är ett frustrerande och tröstlöst arbete att justera balansen helt perfekt – och ofta krävs det inte



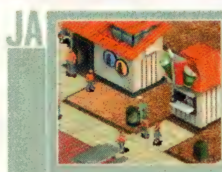
KOM IN OCH ÄT! En gasell hos lejonen lever inte länge ...



SNYGG FONTÄN! Av någon underlig anledning tycker gästerna om att se en snygg fontän vid sidan om toaletterna.

VAD MAN GÖR OCH INTE GÖR PÅ ETT ZOO

DET FINNS MASSOR AV SÄTT ATT UNDERHÅLLA SINA ZOO-GÄSTER, MEN VISSA ÄR INTE SÅ BRA ...



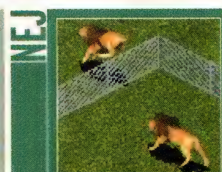
JA: Gästerna ska ha tillgång till mat och toaletter.



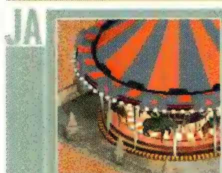
NEJ: Du ska inte leka Gud och placera djuren i samma bur.



JA: Använd kraftiga stängsel för starka djur.



NEJ: Låga stängsel är inte lämpliga för lejonen ...



JA: Barnen ska ha en karusell och möjlighet att klappa en åsna.



NEJ: Låt inte hungriga leoparder "underhålla" gästerna.



JA: Gör varje bur till en naturtrogen kopia av djurets miljö.



NEJ: Lejon och isbjörnar gillar inte att vara i samma bur.



JA: Tjäna lite extra pengar på att sälja gödning till bönder.



NEJ: Du får inte låta djuren trampa runt i sin egen avföring.

mer än en kvadratmeter felaktig terräng för att göra ett djur missnöjt.

Var är det roliga?

Nu är det ju ett management-spel så det handlar inte enbart om att visa upp djuren för gästerna. Det handlar i hög grad om att tänka igenom hela konceptet, för allt man placerar i sin djurpark – oavsett om det är en bänk eller en karusell för barnen – så kommer det att påverka antalet gäster. Många av de objekt som du kan placera i din djurpark har både positiva och negativa sidor, exempelvis kan kompostbyggnaden verka stötande på gäster med känsliga näsor, medan den i gengäld drar till sig bönder som gärna vill köpa gödsel till sina marker. Ett enda felaktigt beslut i din zoologiska trädgård kan förstöra allting, och det är överraskande (och antagligen oavsiktligt) att arbetet med parkens inredning är roligare än att sköta djuren.

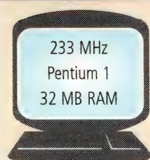
På det visuella planet är *Zoo Tycoon* inte mycket att skryta med, bortsett från att några av djurens animationer är välgjorda. Olyckligtvis tillför zoom-funktionen inte något i spelet, för den är inte – som man väl kunde förvänta sig – lämplig för att visa närbilder på djuren. Detta är en brist som vi inte riktigt kan förstå, för det måste då finnas en viss potential i möjligheten att se djuren leka, slåss och kopulera, och om de kunde göra alle tre sakerna på en gång så skulle man i alla fall få sig ett gott skratt. Spelet innehåller heller inte den extra detalj som man har i nöjesparkspelet *Theme Park* där man kan ta en åktur i den berg och dalbana man just har byggt.

Ett spel för de yngsta

Spelet är uppdelat i två spelformer: kampanj och free-style, men om du inte råkar älska att se en djurpark växa upp på en öde plats så lär det bli kampanjspelformen som du spelar – under förutsättning att du spelar alls. Du genomför alla scenarier på en svårighetsgrad för att öppna nästa svårighetsgrad. Problemet är bara att scenarierna liknar varandra för mycket. Den enda märkbara skillnaden kommer på de högre svårighetsgraderna där man till exempel ska inreda sin djurpark för en stor panda. Det är en lång och mödosam väg man måste vandra för att nå de högre svårighetsgraderna och det finns inte många uppiggande moment på vägen. Man kunde önskat sig ett scenario där alla djuren släpptes ut ur sina burar av Djurens Befrielsefront eller något i den vägen, men sådan galen humor ska du absolut inte vänta dig att finna i det här spelet. Inte ens när något djur då och då rymmer så är det särskilt underhållande eftersom dina gäster aldrig blir uppätna av lejonen eller mosade av elefanterna.

Yngre spelare kan säkert njuta av att passa de exotiska och (till synes) farliga djuren, liksom det utan tvivel kan ha en viss effekt att de kan läsa om djuren i spelets lexikon. Spelet är lite bättre på de högre svårighetsgraderna, men så dags tror vi att de flesta spelare har givit upp.

HOW LOW CAN YOU GO?



Zoo Tycoons låga minimispecifikationer betyder att det inte finns så många grafikjusteringar. Du kan ändra på terrängens sammansättning, men öka inte upplösningen utöver de 800 x 600. Det är inte för att spelet då stannar av, men skärmbilderna blir så pixelerade att du inte kan skilja en apa från ett lejon.



SÅ HÄR GÖR MAN! Djurens inhägnader ska hållas avskiljda från de bullrigare delarna av din djurpark, det vill säga de platser där många människor samlas (toaletter, matservering).

DOMEN

ZOO TYCOON

TEKNIK

Minimum	233 MHz Pentium	32MB RAM
Rekommenderas	300 MHz Pentium II	64MB RAM

Grafik Software rendering ✔ Direct3D ✘ 3dfx ✘ OpenGL ✘
Ljud EAX (SBLive!) ✘ Aureal 3D ✔ Dolby Surround ✘

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 1 LAN - 0 Internet - 0
■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: -

MULTIPLAYER-BETYG ■

KONKURRENTER

Theme Park Inc.
Ett detaljerat management-spel, som samtidigt är lättillgängligt. Den karakteristiska grafiken ger spelet personlighet.

Rollercoaster Tycoon
Det börjar att kännas gammalt, men det är fortfarande roligt att bygga åkattraktioner som får folk att må illa.

Zoo Tycoon
Själva spelkonceptet är lovande, men utförandet är inte i samma klass. Äldre spelare avstår helt.

Pizza Connection 2
Denna uppföljare till *Pizza Syndicate* har i alla avseenden fått ett halvår för lite i ugnen.

PLUS & MINUS

+ En liten twist på det kända *Theme Park*-konceptet.
+ Nya scenarier och objekt kan alltid downloadas.
- Djurens krav ställer ens tålamod på stora prov.
- Många scenarier är upprepningar som det blir en plåga att ta sig igenom.
- Grafiken känns föråldrad och zoomfunktionen fungerar inte ordentligt.
- Det är inte särskilt underhållande när djuren rymmer.

BETYG

Nästa år kommer vi att se nya management-spel av Theme-typen dyka upp från flera håll och *Zoo Tycoon* kommer, trots sitt annorlunda koncept, att få svårt att hävda sig i konkurrensen.

6

■ Produsent: **PAN Interactive** ■ Utgivare: **PAN Interactive** ■ Pris: **449 kr** ■ **www.rockmanager.net**

LET THERE BE ROCK

GENRE Management

Nu är det din tur att **SÄLJA SKRÄPMUSIK** till alla ungdomar

STATISTIK

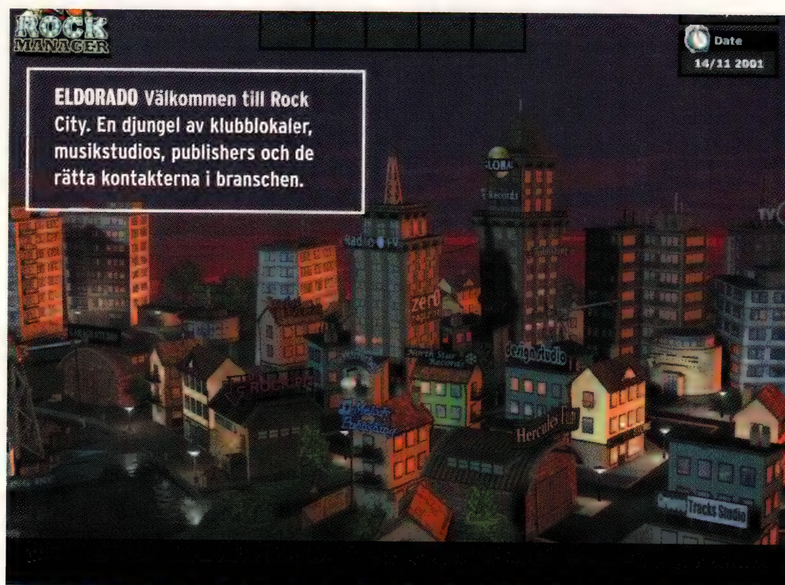
Spela in en låt, få skivkontrakt, ge ut en singel och spela live på något av de många inneställena i Rock City.

- 1 övningslokal
- 8 uppdrag
- 2 musikförlag
- 100 000 fans

HOW LOW CAN YOU GO?

233 MHz PII
32 MB RAM
16 MB 3D-kort

Rock Manager är inte direkt något resurskrävande spel, men om du får problem kan du alltid göra en minimal installation.



Vem har väl inte någon gång drömt om att spela i ett rockband, bli fantastiskt populär, tjäna högvis med pengar, ha yppiga groupies springande efter sig hela tiden och bara hålla på med det som du gillar bäst - rock´n roll! För alla oss som aldrig kom någon vart i musikbranschen har Pan Interactive nu gjort *Rock Manager*.

Av Ronny Sennerud

Det är ju en lysande idé! Vem har inte hört historier om managers som tjänar massor av pengar på andras jobb utan egen talang. Till alla dem kan vi bara säga att det inte är så enkelt som du tror. I *Rock Manager* ska du lösa åtta uppdrag. Alla handlar i stort sett om samma sak, men med lite olika vinklingar: Starta ett band, skaffa ett skivkontrakt, håll några konserter och bli rik. Men många faktorer spelar in.

Redan i det andra uppdraget kommer du att stöta på stora problem med två bröder som inte tål varandra alls, men som ändå insisterar på att vara frontfigurer i ett nytt band som det blir din uppgift att sätta ihop åt dem. Den delen av uppdraget går i stort sett bra, men snart klagar både bröderna och de andra bandmedlemmarna på det mesta från att de spelar för lite, får för få gåvor av dig, att andra band stinker osv.

Här har du möjligheten att påverka dem i form av att ge dem öl och sprit eller gåvor, skicka dem på semester eller ge dem kurser i mediaträning.

Senare måste du bland annat skapa en megastjärna av en ung dam utan större talang, något som kommer att visa sig svårare än man kan tro med tanke på dagens musikscen.

Allt detta är ju gott och väl, men ett sånt här spel står och faller ju med i vilken grad du själv kan delta i musikens utformning och det är just här som spelet fallerar. Låtarna kommer färdiga och det enda du kan göra med dem är att redigera lite på ett pyttelitet mixerbord.

Möjlighet att bygga upp låtarna från grunden på egen hand skulle ha gjort spelet mer intressant för musikintresserade.



EN HIT? Tyvärr är mixmöjligheterna för få för att man ska kunna leka av sig ordentligt.

DOMEN

ROCK MANAGER

TEKNIK

Minimum	233 MHz Pentium II	32MB RAM	16 MB 3D-kort
Rekommenderas	466 MHz Pentium III	64MB RAM	32 MB 3D-kort

Grafikk Software rendering ✗ Direct3D ✓ 3dfx ✗ OpenGL ✗
Ljud EAX (SBLive!) ✗ Aureal 3D ✗ Dolby Surround ✓

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 1 LAN - 0 Internet - 0
■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: -

INGET MULTIPLAYER

KONKURRENTER

■ **Rock Manager**
En bra idé som inte helt följs upp i praktiken, men det ska ha beröm för att det skiljer sig från mängden.

■ **Psycho Circus**
Rockhjältarna i Kiss spelar en central roll i det här spelet som de själva varit med om att utveckla.

■ **Music Maker**
Det är visserligen inte direkt ett spel, men här kan du göra din egen musik och du har en uppsjö av mixmöjligheter.

■ **Quest For Fame**
En urgammal titel som ändå håller rätt bra. Ett luftgitarrplektrum medföljde och du kunde spela live med Aerosmith.

PLUS & MINUS

+ Ett annorlunda spel som inte har så många konkurrenter.
+ Punkmusikerna har härligt tuffa fejs.
- Låtarna är färdigkomponerade. Vi saknar en komponeringsdel.
- Det borde vara möjligt att få se utdrag av konserterna "live".
- Det är för få möjligheter till mixing i studio.
- Vissa musiker lämnar bandet lite för fort.

BETYG

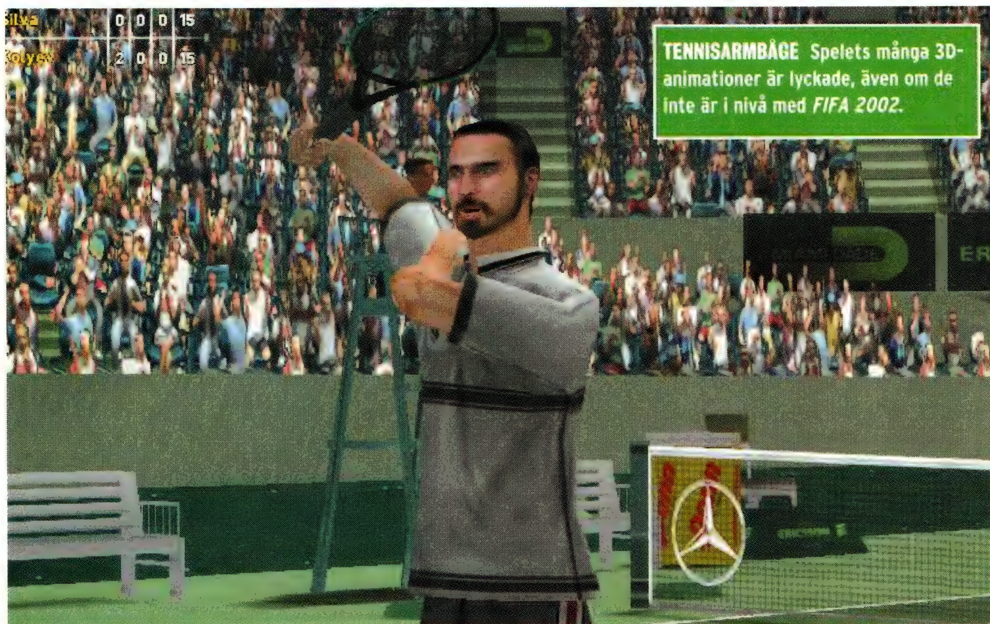
Ett annorlunda och trevligt spel som tyvärr inte fullt ut lyckas utnyttja potentialen i spelets titel och gameplay. Plus för bra humor och att det faktiskt går att lära sig lite mer om hur låtar är uppbyggda.

6

■ Producent: **Microids** ■ Utgivare: **Microids** ■ Pris: **Ca 350 kr** ■ **www.masters-series-videogame.com**

GAME, SET OCH MATCH

GENRE Sport

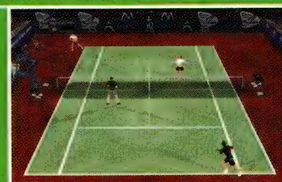


TENNISARMBÅGE Spelets många 3D-animationer är lyckade, även om de inte är i nivå med *FIFA 2002*.

HITTA DIN SPELSTIL



ATTACKERA Spela aggressivt med en kontrollerad backhand.



HÅRD SERVE I dubbel är serven ofta lika viktig som i singel.



SKRYTMÅNS En tillgjord TV-räddning till ära för kamerorna.



TRIST En svår motståndare kan tråkas ut med spel från baslinjen.

Välgjort tennisspel som lider av bristen på superstjärnor

Tennis Masters-turneringen är för tennissporten vad Champions League är för fotboll. Spelet är utmärkt, men lever inte riktigt upp till sin glamourösa förebild.

Av Martyn Clayden

Efter en visuellt explosiv intro presenteras du för tre olika spelformer: Uppvisningsmatch, Masters Season eller nätverk (upp till fyra spelare). Här finns fyra svårighetsgrader – rookie, amatör, pro och master – men om du inte heter Pete Sampras eller är född med racket i stället för högerarm så rekommenderar vi att du börjar med Uppvisning på rookie-nivån.

Spelet styrs med tangentbord eller gamepad och det räcker lyckligtvis med ett begränsat antal knappar och tangenter. I spelet kan man utföra strokes, power top-spin, slice, chip, lob och smash, som alla kan varieras med piltangenterna (eller gamepaden). Det tar tid att lära känna spelet och att bekanta sig med en viktig detalj, som när man ska gå på nät och när det är bättre att stanna kvar vid baslinjen.

Du väljer mellan 67 spelare och bestämmer själv kläder, spelstil och förhållande mellan snabbhet, styrka, talang, forehand, backhand och serve. En utmärkt artificiell intelligens gör att din spelare blir bättre och mer erfaren efter varje match. Som i verkligheten ska du vinna kvaltävlingar för att få komma med i de stora Masters-turneringarna och din placering på världsrankinglistan påverkas av alla matcher du spelar. Här finns nio autentiska banor från Montreal och Miami till Rom och Stuttgart, och finalen spelas i Sydney. Över 500 motion capture-animationer ger en förbluffande realism.

STATISTIK

Designa en egen spelare och arbeta med styrkor och svagheter genom dueller med 66 motståndare på väg mot Tennis Masters Cup i Sydney.

- 3 speltyper
- 66 motståndare
- 9 banor
- Över 500 animationer
- 0 Magnus Norman

HOW LOW CAN YOU GO?



Skippa alla videosekvenser och replays, och stäng av publikljudet och grafiska specialeffekter. Spela så i 640 x 400 – först nu körs det godkänt på äldre PC.

DOMEN

TENNIS MASTERS SERIES

TEKNIK

Minimum	350MHz Pentium II	64MB RAM	16MB 3D-kort
Rekommenderas	500MHz Pentium III	128MB RAM	32MB 3D-kort

■ **Grafik** Software rendering ✔ Direct3D ✔ 3dfx ✘ OpenGL ✘
■ **Ljud** EAX (SBLive!) ✘ Aureal 3D ✔ Dolby Surround ✔

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 1 LAN - 4 Internet - 0
■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: -

MULTIPLAYER-BETYG 7

KONKURRENTER

■ **Tennis Masters Series**
Överlägsen 3D-grafik, bra turneringar och fin kontroll över spelarna, men inte alls lika *roligt* att spela som Pete Sampras spel.

■ **Pete Sampras Tennis**
Det händer inte mycket när det gäller utveckling av nya tennisspel. En av de bästa titlarna är därför ända från 1997.

■ **All Star Tennis 2000**
Ett medelmåttigt arkadsportspel från Ubi Soft med bra ljudeffekter. Rekommenderas om du kan hitta det på REA-hyllan.

■ **Actua Tennis**
Actua-varumärket var stort för tre år sedan, men är idag lika dött som *Actua Tennis*.

PLUS & MINUS

+ Justerbar taktik och svårighetsgrad ger bra djup.
+ Överlägsen 3D-grafik bidrar till att ge spelet realism.
+ Stor skillnad på de olika spelarnas talang och spelstil.
+ Många variationer av serve och slag ger ett utmanande gameplay.
- Spelets menysystem är inte särskilt bra designat.
- Ingen licens för verkliga spelare som t ex Magnus Norman.

BETYG

Det är inte perfekt, men ändå något av det bästa som vi har sett när det gäller tennis som datorspel. Om du är det minsta tennisintresserad rekommenderar vi spelet, som är ganska utmanande och roligt.

6

■ Producent: **SEGA** ■ Utgivare: **Empire Interactive, se URL** ■ Pris: **Ca 400 kr** ■ **www.empireinteractive.com**

100 SWORDS

GENRE Strategi

STATISTIK

En konsolkonvertering av ett strategispel av den mjukare sorten med spår av Österns mystik.

- 1 stor solokampanj
- 18 uppdrag
- Nätverksspel för upp till 8 spelare
- 4 arméer

HOW LOW CAN YOU GO?

233 PII MHz
64 MB RAM
8 MB 3D-kort

Även om *100 Swords* är fyllt med detaljerade 3D-karaktärer ser man bara en liten del av omgivningarna, vilket ger ganska rimliga hardwarekrav. Om det går att köra på en Dreamcast borde det också fungera på din PC.

Japansk konsolstrategi på PC, det kan väl inte bli annat än fel?

Mycket tyder på att vissa spelproducenter håller på att få stora problem med att tänka ut originella spelidéer. Hur ska man annars förklara SEGA:s tämligen överflödiga försök att konvertera det okända japanska Dreamcast-strategispelet *100 Swords* till PC?

Av Mark Robins



TJA, SÅ HÄR SER DET UT Du har tillgång till alla de sedvanliga enheterna inklusive ett urval av magiker, och grafiken är generellt sett fin utan att på något sätt vara lysande.

Det är fråga om klassisk realtidsstrategi i äventyrsmiljöer som handlar om en rad stridande nationer som med hjälp av sitt respektive urval av soldater (från svärdskrigare och bågskyttar till kavallerister och trollkarlar) och hjältar försöker att utmanövrera konkurrenterna och skaffa sig världsherravälde.

Det största problemet är att spelet har tagit med sig originalets alla konsolbegränsningar, vilket i praktiken betyder att man har förenklat spelet i så hög grad att bara det allra mest nödvändiga kommit med. Man ska samla in resurser, bygga baser, rekrytera trupper och bekämpa fienderna. Allt detta är något som vi har sett göras bättre hundratals gånger förut i de flesta andra realtidsstrategispel på marknaden. På plussidan finns det förenklade menysystemet som också är typiskt för konsolspelen, men som vanligtvis av en eller annan anledning är ett totalt okänt begrepp för PC-spelproducenterna, vilket gör *100 Swords* lätt att komma in i. Striderna är korta och snabba, och den japaninspirerade manga-liknande grafiken är i allmänhet njutbar, lättöverskådlig och färggrann.

Det ändrar dock inte det faktum att *100 Swords* ändå är allt för spartanskt för att på allvar slå igenom på PC. Konsolspelets förenklade gameplay är idealiskt, men det räcker inte till för datorfolket, som på senare år blivit kräsna när de ska ut och investera i ett nytt strategispel. Kom igen, SEGA!

DOMEN

BETYG

Ett bra strategispel på den förbisedda Dreamcast-konsolen, men i PC-versionen lyckas det aldrig lyfta sig ur medelmåttigheten.

5

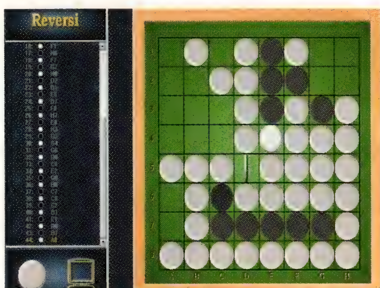
■ Producent: **Purple Software** ■ Utgivare: **Purple Software, se URL** ■ Pris: **Ca 400 kr** ■ **www.purplesoftware.com**

INTELLIGAMES

GENRE Problemlösning

12 klassiska småspel, där du kan spela mot datorn eller mänskliga motståndare. Men är det verkligen värt över 300 kronor?

Av Jonathan Todd



OTHELLO Ett klassiskt brädspel som är lätt att lära sig. Men vill du betala 400 kronor för det?

Bridge, domino, backgammon och fyra i rad, alla finns de med i *Intelligames* som, vilket namnet antyder, är en samling av tolv av historiens mest tankekrävande spel.

Dessvärre är spelet totalt fritt från överraskningar som kan rättfärdiga det höga priset. Även om spelen i sig själva är rätt underhållande och de datorstyrda motståndarna generellt sett ganska intelligenta, så kan du nämligen hitta de flesta av dem i ungefär lika avancerade versioner som shareware på Internet.

Om det hade varit 50 eller 100 spel kunde vi ha snackat om saken, men 12? Det är helt enkelt för lite och för dyrt!

DOMEN

BETYG

Allt för dyrt för allt för få spel. Gå ut på nätet och leta upp shareware-versionerna i stället.

3

■ Producent: **Activision** ■ Utgivare: **KE Media, 08-445 50 50** ■ Pris: **299 kr** ■ **www.activision.com**

SKI RESORT TYCOON

GENRE Management

Bygg några skidspår och låt snön falla och falla och falla och ...

Ett managerspel där du styr din egen skidort! Nåja, det låter i alla fall lite annorlunda.

Av Mark Robins

Återanvändning är bra, men det får inte gå till överdrift. Så enkelt kan problemet med managerspelet *Ski Resort Tycoon* från Activision beskrivas.

Spelet är på nästan alla områden en direkt kopia av den gamla klassikern strategispelet *Theme Park Inc*, där nöjesparker och åkattraktioner har bytts ut mot snö och skidspår.

I grund och botten handlar spelet om att bygga upp och sköta en skidort som kan locka till sig de vackra och rika till snöns många fröjder. Uppbyggnaden är enkel och överskådlig, och du får möjlighet att ändra på landskapets utseende så att du kan konstruera dina egna skidspår och hoppbackar. Därefter ska backarna utrustas med liftar (som naturligtvis kan gå sönder), dina gäster måste ha någonstans att bo osv.

Tyvärr har Activision inte gjort mycket för att erbjuda spelarna överraskande och växande utmaningar, och därför blir *Ski Resort Tycoon* alltför snabbt en enformig och, trots den serieteckningsliknande och färgglada grafiken, halvtråkig spelupplevelse. Det ska dock nämnas att spelet är en smula bättre än månadens andra Tycoon-spel (se nedan) och faktiskt ger ett par timmars OK underhållning.

Generellt sett verkar det bara som om producenterna har haft lite väl bråttom med att få spelet färdigt, och resultatet är ett managerspel som trots det låga priset inte är prisvärt.



NED FÖR BACKEN Det är inget fel på grafiken, och det går faktiskt att konstruera några ganska fina backar, men det räcker helt enkelt inte till för att hålla intresset vid liv i längden.



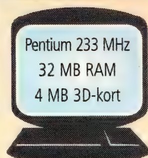
EN REJÄL SKIDTUR Bygg pister, skidlifter och restauranger och börja sedan om igen.

STATISTIK

I stort sett maken till månadens andra budgetspel från Activision. Bygg upp din egen skidort och se dina kunder åka upp och ned för pisterna dagen lång, om du orkar!

- 5 skidorter
- 1 terrängeditor
- 0 möjligheter att själv stå på skidorna
- Backe upp och backe ned i all oändlighet

HOW LOW CAN YOU GO?



Inte ens din flera år gamla rishög till nybörjardator borde ha några större problem med att köra det här spelet, särskilt inte om du sänker både upplösningen och detaljnivån för grafiken.

DOMEN

BETYG **4**

Halvdåligt spel med kort livslängd, som dock kan tilltala skid- och strategifans utan större krav på kvalitet.

■ Producent & utgivare: **Se ovan** ■ Pris: **229 kr** ■ **www.activision.com**

Golf Resort Tycoon

GENRE Management

Och vi fortsätter från snön och ut på golfbanan. *Golf Resort Tycoon* är i stort sett maken till *Ski Resort*, bara något sämre!

Av Mark Robins

Grafiken är densamma, man spelar på samma sätt och underhållningsvärdet är på ungefär samma nivå. *Golf Resort Tycoon* är månadens andra budgetmanagerspel från Activision, där du i stället för en skidort ska bygga upp en golfklubb från grunden, inklusive exklusiva restauranger och krävande golfbanor.

Golf Resort Tycoon lider av samma problem som *Ski Resort*, det är helt enkelt inte särskilt kul att spela. Också här saknas det i hög grad nya och annorlunda utmaningar efter hand som man lyckas övervinna de gamla.

Redan från första minuten har du tillgång till i stort sett alla spelets möjligheter (vilket inte är särskilt många), och när du har byggt de första fem niohåls golfbanorna och placerat ut 100 bajamajor tappar spelet snabbt sin charm.

Eftersom menysystemet är lite mer oöverskådligt än i *Ski Resort* blir *Golf Resort* faktiskt det sämre av de två. Och det vill verkligen inte säga lite!



BLUFF Gräs i stället för snö. Vilken förändring!

DOMEN

BETYG **3**

Theme Park utan underhållningsvärde. Man får inte ens chansen att själv ta upp golfbagen och prova banorna.

NYHET!
Hitta alla de spändande varorna på www.komputer-butiken.nu

Välkommen till

Komputer-butiken erbjuder utvalda kvalitetsprodukter till låga priser – välj dina favoriter. Vi har samlat det bästa från varje område och produkterna kan endast köpas i Komputer-butiken. Fyll i och posta kupongen redan i dag eller beställ direkt på www.komputer-butiken.nu

Lärorika skolhäften

Nio utmärkta skolor med illustrerade steg-för-steg-anvisningar. Pröva t.ex. den nya PowerPoint-skolan, där du får tips på hur du gör snygga presentationer.

Se även www.komputer-butiken.nu



Massor av underhållning

Action-, arkad-, kort-, strategi-, simulator-, och brädspel samt pussel. Du hittar allt inom sprid-, gratisprogram och spel på den här helt nya utgåvan i den populära 100 spel-serien.

Se även www.komputer-butiken.nu



Månadens specialerbjudande

Verktygssats till dator – oumbärligt pc-verktyg

NU BARA 69,00

Snygg verktygssats till datorn med 10 delar i praktiskt etui. Oumbärligt när du t.ex. själv ska installera extra arbetsminne i din PC.
Värde 249:–



OBS! Vi kan dessvärre inte ge support på produkterna i Komputer-butiken.

KOMPUTER FÖR ALLA/Bonnier Alandia AB.
Kundtjänst, 205 50 Malmö, tel. 08-555 454 72.

Komputer-butiken

Portot är bara 24:50 – oavsett hur mycket du beställer!

Disney's Nalle Puhs™ Skolstart

Låt barnen uppleva lärdomens magi tillsammans med Nalle Puh™ och hans vänner i skolan i Hundramila-skogen. Här finns det ordlekar, lek med former och färger och enklare räknestycken. Barnen lär sig samtidigt som de leker.

Åldersgrupp: från 4 år

Based on the "Winnie the Pooh" works, copyright A. A. Milne and E. H. Shepard.



NU BARA 149⁰⁰

Disney's Lejonkungen II

Gör dig redo för fyra häftiga spel fulla med fart och fläkt som sätter dina färdigheter på prov i sällskap med Kiara, Kovu och dina bästa djungelvänner Timon och Pumbaa. Alla spelen har tre svårighetsgrader och 50 nivåer. Här kommer du att få det riktigt skoj.

Åldersgrupp: Kul för alla

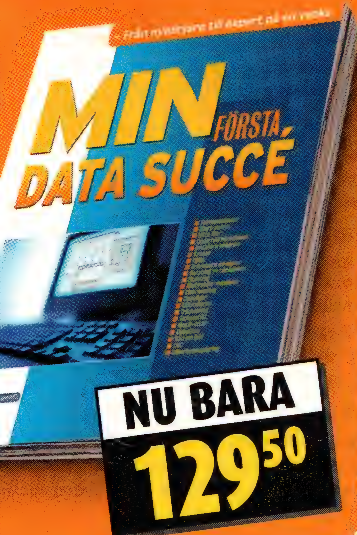


NU BARA 149⁰⁰

Begränsat antal – beställ i dag!

Min första Data Succé

I boken förklaras på ett lättattligt sätt, och med massor av steg-för-steg-bilder, hur du kan få ut ännu mer av programmen och tillbehören.



NU BARA 129⁵⁰

PORTOFRI BESTÄLLNINGSKUPONG

Jag beställer följande produkter från Komputer-butiken:

- ☐ Digital kamera-skolan (062619)
- ☐ Wordexpertskolan (062614)
- ☐ Wordskolan (002566)
- ☐ Outlookskolan (062604)
- ☐ Nybörjarskolan (062611)
- ☐ Webbplatsskolan (202351)
- ☐ Excelskolan (062608)
- ☐ Windowsskolan (062600)
- ☐ PowerPointskolan (062627)
- ☐ 101 Spel (183011)
- ☐ PC-verktygssats (002671)
- ☐ Data Succé (050994)
- ☐ Nalle Puhs™ Skolstart (300308)
- ☐ Lejonkungen II (300304)

Ev. prenumerationsnr:

Namn:

Adress:

Postnr: Ort:

Var vänlig skriv tydligt – texta helst!

5733

All kundinformation såsom namn- och adressuppgifter m.m. behandlas med hjälp av modern informationsteknik och lagras hos Bonnier AB.



KOMPUTER FÖR ALLA

SVARSPOST
121 100 815
208 05 MALMÖ

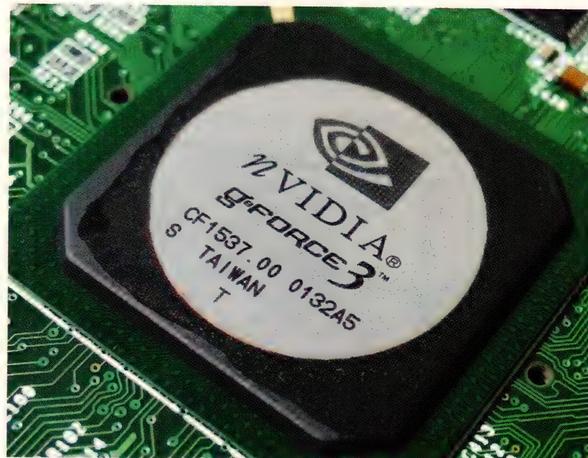
OBS! Skicka inga pengar nu, faktura bifogas. Porto och expeditionsavgift är bara 24:50 per försändelse. Produkterna kan också beställas på www.komputer-butiken.nu

MIN ÄR STÖRST ...

Nvidia försöker manövrera ut de nya Radeon-korten från ATI med uppgraderade GeForce3-kort

NYA STJÄRNSPELARE KOMMER UT PÅ 3D-BANAN, för Nvidia har just släppt GeForce3 Ti 200, GeForce3 Ti 500 och Geforce 2 Ti. De nya korten förebådar samtidigt en snar pensionering av de "gamla" toppspelarna, GeForce3 (standard) och Geforce2 Pro. Så det är nu du ska gå på jakt efter de kraftfulla och pålitliga 3D-korten som tas ur produktion.

De nya korten släpps som ett direkt svar på tal. ATI släppte nyligen sina länge väntade Radeon 7500 och 8500, och de billiga och kraftfulla Kyro2-korten har också snott åt sig en rejäl bit av 3D-marknaden. GeForce2 Ti är en direkt konkurrent till Radeon 7500 och de två GeForce3 Ti-korten ställs mot Radeon 8500. Den här månaden har vi provkört ett GeForce3 Ti 500 och vi måste säga att det på den tekniska fronten inte finns mycket nytt att rapportera. Det finns två ändringar i processorn, nämligen stödet för Shadow Buffers och 3D-textures. Shadow Buffers hjälper till att behandla komplexa skuggor, antingen "mjuka" skuggor eller skuggor från objekt. 3D-textures är ett bildbehandlingstrick som ATI:s Radeon-kort har använt sig av ett tag nu, och det verkar nu som om Nvidia försöker att övertrumfa Radeon-kortens imponerande påse med trick. Programmerarna kan använda 3D-textures för att skapa imponerande effekter, t ex dimma och djup i landskap. Nvidia påstår att Ti 500-korten är minst 20 procent snabbare än det ursprungliga GeForce3, men vi kunde bara registrera en hastighetsökning på 10-15 procent på en 1,4 GHz Athlon med ett KT266-moderkort. Och Ti 500 blir trots allt ca 1000 kronor dyrare. En försiktig slutsats måste just nu bli att det bästa de nya korten för med sig är sänkta priser på "gamla" fina kort som t ex GeForce2 Ultra. De pålitliga Ultra-korten vinner alla tester i *Counter-Strike* i 16 bitars färg och kan köra varenda spel i högsta upplösning. Ti 500 är lite bättre i *Max Payne*. GeForce3 Ti 500 är utan tvivel ett kort man ska hålla ett öga på och du kan börja med att kolla vårt fullständiga test i nästa nummer.

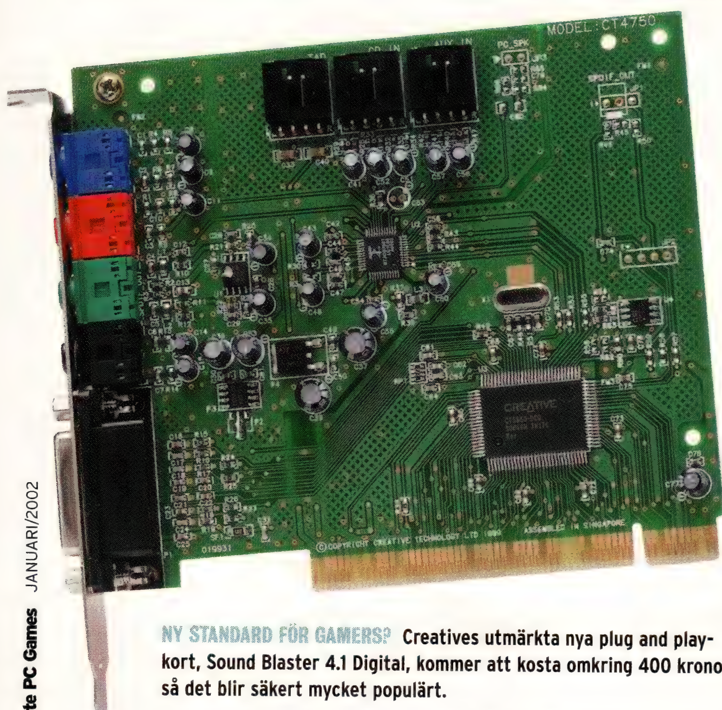


RADEON 8500 v GEFORCE3 Ti

Radeon 8500	GeForce3 Ti 500
250MHz chip	240MHz chip
275MHz DDR RAM	250MHz DDR RAM



GIGANTERNAS KAMP **TI 500 är snabbast i *Max Payne* i 32-bitars färg, medan det är dött lopp i 16 bitar. Men vem behöver egentligen mer än 25-30 FPS?**



NY STANDARD FÖR GAMERS? **Creatives utmärkta nya plug and play-kort, Sound Blaster 4.1 Digital, kommer att kosta omkring 400 kronor, så det blir säkert mycket populärt.**

BILLIGT KORT

400 kronor för Sound Blaster 4.1 Digital

DE SOM INTE HAR RÅD med ett splitternytt Audigy-ljudkort från Creative kan köpa ett billigt Sound Blaster 4.1 Digital i stället, och för ungefär 400 kronor får du stöd av Creatives utmärkta EAX-ljudstandard upp till version 2.0.

Den mer komplexa EAX Advanced HD-standarden ska uteslutande stödjas av Audigy-serien, men korten i den här serien kostar å andra sidan mellan 1500 och 3500 kronor. Och om du ska utnyttja dem fullt ut så måste du dessutom skaffa dig en uppsättning 5.1 Dolby-högtalare. 4.1 Digital ser ut att bli ett kort som kommer att få stor spridning bland oss vanliga dödliga som har ett par något mindre avancerade högtalare på var sida om bildskärmen.

Planen är att software-paketet ska innehålla Creative Tools, med vilka du ska kunna reglera input- och output-nivåer som du vill. Dessutom ska två spel också medfölja – *Rage Rally* och *Midnight GT* – som ska ge dig en känsla av vad ljudkortet kan klara av. Creative räknar med att Sound Blaster 4.1 Digital precis ska hinna ut till julhandeln.

PHILIPS GER LJUD IFRÅN SIG

Philips släpper sina tre första ljudkort någonsin och de har ett nytt trick i skjortärmen



LÄNGE HAR CREATIVE styrt marknaden för ljudkort med hårda nypor, men nu ska Philips slå sig in på marknaden. Elektronik-giganten har utvecklat tre ljudkort - Acoustic Edge, Rhythmic Edge och Seismic Edge - som alla innehåller ett trick som är helt nytt. Philips har utvecklat en teknologi som gör att du kan få dina spel återgivna i surround sound, trots att spelet inte har stöd för det. Teknologin går i princip ut på att ljudkortet beräknar (eller gissar) positionen för en ljudkälla i spelet och hur ljudet kommer att studsa på olika ytor. Korten kommer att kosta mellan 750 och 1400 kronor. Så vi får vänta och höra om de kan konkurrera med Sound Blaster Live! och Sound Blaster Audigy från Creative.

BRA MINNE

Elsa introducerar ett GeForce3-kort med snabbare minne



ELSA KOM FÖRST Det nya Gladiac-kortet använder det nya GeForce3-chipet med snabbare minne.

ELSA HAR VARIT SNABBAST IGÅNG I KAPPLÖPNINGEN om att komma först med ett grafikkort baserat på Nvidias nya GeForce Ti-chip. Gladiac 516 TV-out är baserat på GeForce 2 med extra snabbt minne, medan Gladiac 721 TV-out är baserat på GeForce 3 Ti 200. Processorn körs i 175 MHz medan minnet körs i hela 200 MHz (DDR) med en 128-bitars databuss. Du kan förvänta dig ett pris på i runda slängar 4000 kronor för Ti 200. Det lyxigare Gladiac 921dvi med Geforce 3 Ultra kommer att kosta runt 4500 kronor.

Spelproducenter sover

Ännu har inga spelproducenter utforskat möjligheterna i GeForce3

PRODUCENTERNA AV PC-HARDWARE ligger nu så långt före spelproducenterna att man skulle kunna tro att de inte talar med varandra alls. GeForce 3 kom för över ett halvår sedan, ATI har släppt sitt Radeon 8500 och Nvidia har just följt efter med GeForce 3 Ti 200 och Ti 500. Och fortfarande finns det inget spel som använder de DirectX8-effekter som korten har stöd för. Vi håller tummarna för att *Aquanox* ska släppas inom kort, för det ser alldeles fantastiskt ut. Men en enda titel är ju inte direkt skäl nog för att investera tusentals kronor i den tunga GeForce 3-tekniken.

Om det händelsevis skulle vara några spelproducenter som läser de här raderna så vill vi gärna från incite PC Games uppmana till att branschen får tummen ur det runda hålet och inför stöd för DirectX8 NU!!!



DirectX nummer 9
På Microsofts årligen återkommande Meltdown-event presenterades framtidens DirectX-idéer. På adressen nedan kan du hitta en hel del intressanta tekniska fakta, med bland annat en inblick i vad DirectX9 kommer att innehålla. Info: **www.microsoft.com/mscorp/corpevents/meltdown2001/presentations.asp**

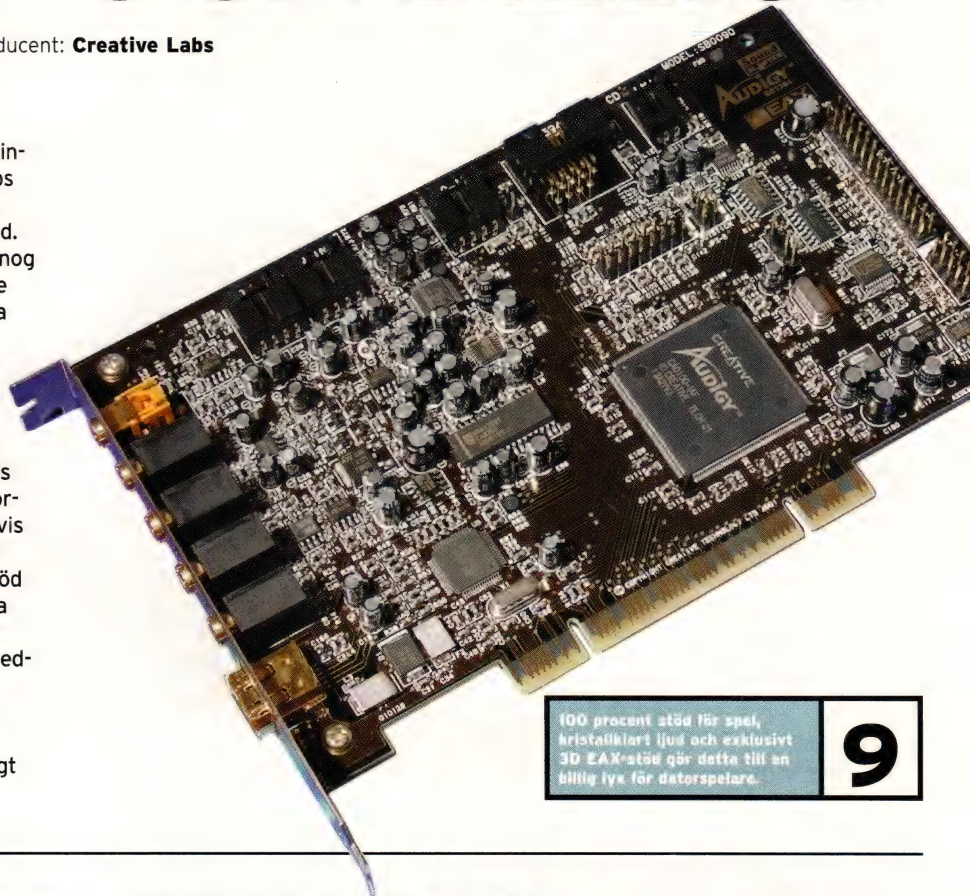
Hem för spelutvecklare
Företaget PowerVR Technologies, som skapat PowerVR-teknologin som sitter i alla världens arkadmaskiner och Kyro-chip, har nu lagt upp en hemsida för spelutvecklare. Det betyder förhoppningsvis att grafikkort får bättre support så att vi kan undvika de typiska buggarna där svarta lådor står och blinkar eller huvudpersonen går igenom objekt. Info: **www.pvrdev.com**

Radeon haltar
Det kommande Radeon 8500 kan till synes inte hantera trilinear- och anisotropisk texturfiltrering. I stället växlar processorn automatiskt till den inte alls lika tillfredsställande bilinear filtering, som hör till forntiden. Men Radeon 8500 är i gengäld bra på att hantera texturer. Kortet har flera fina trick som Nvidia har "snott" till sitt Geforce3 Titanium.

Krav för *Unreal 2*
Infogrames chefsproducent Matt Powers har avslöjat hardware-kraven för *Unreal 2*. Utvecklarna vill att spelet ska köras mjukt på mellanklassdatorer, alltså något i stil med Pentium 3 500 MHz och hardware T&L-grafik som Geforce eller Radeon. Info: **www.unreal2.com.**

ENKELT OCH **BILLIGT**

■ Produkt: **Soundblaster Audigy Player** ■ Producent: **Creative Labs**
■ Pris: **1 395 kr** ■ **www.europe.creative.com**



AUDIGY PLAYER ÄR DEN MEST GRUNDLÄGGANDE utrustningen i Creatives Soundblaster-serie. Kortet släpps som slot-in ljudkort med fem kontakter och en extra bakplatta för MIDI-gränssnitt och gamepad. Ett optiskt digitalt gränssnitt har offrats, vilket nog förbannas av alla de som har en MiniDisc och de som vill ansluta mobil ljudutrustning till PC:n via optiska kablar. I gengäld har kortet en Firewire-kontakt.

Kortet är i stor utsträckning identiskt med de andra i serien. Sample-upplösningen är 24 bitar och den maximala sample-hastigheten ligger på 96 kHz. Om du har billiga högtalare krävs ett tränat öra för att höra skillnad på det här kortet och Soundblaster Live!. Kortet har naturligtvis stöd för EAX Advanced HD 3D. Och du behöver inte oroa dig för äldre spel, för det har också stöd för alla tidigare versioner av EAX. De sedvanliga Creative Tools med MixMeister 3.03-sequencer och en fullversion av det läckra spelet *Giants* medföljer gratis. Om du ska göra dance-hits på ditt system föreslår vi att du investerar i eJay eller köper det avancerade Reason.

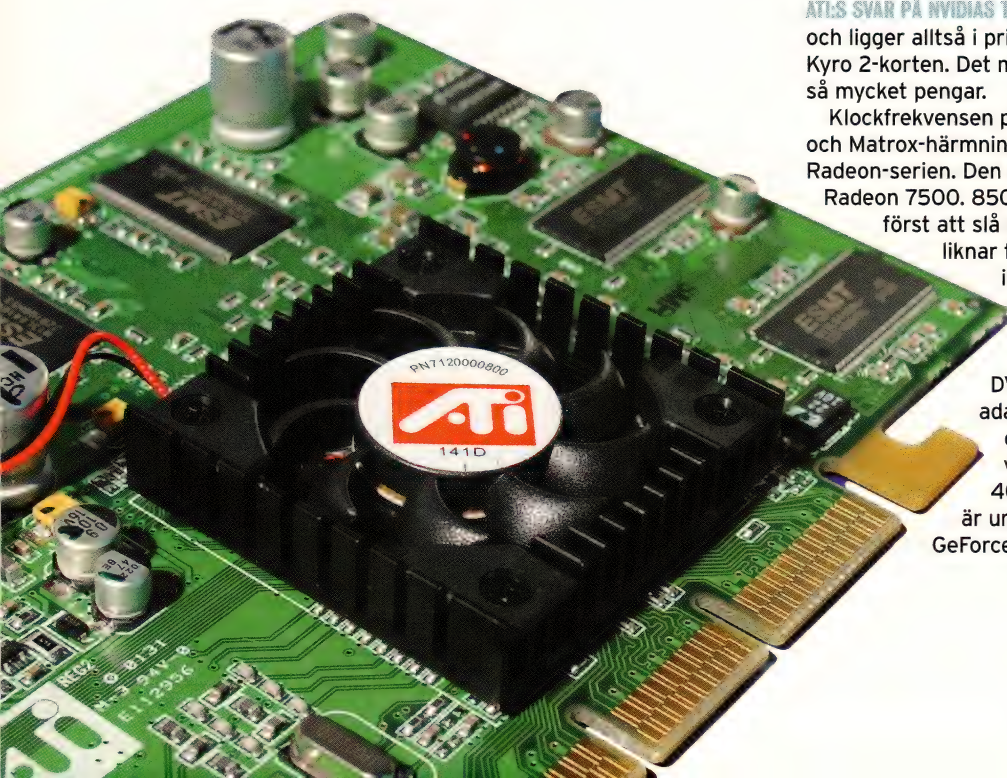
Priset på strax under 1 400 kronor är otroligt lågt så därför ger vi kortet en 9:a i betyg.

100 procent stöd för spel, kristallklart ljud och exklusivt 3D EAX-stöd gör detta till en billig lyx för datorspelare.	**9**

RADEON 7500

ATI:s efterlängtade Radeon 7500 innehåller inga större överraskningar

■ Produkt: **Radeon 7500** ■ Producent: **ATI** ■ PRIS: **Ca 2100 kr** ■ ÅF-info: **Microtronica, 08-680 78 00** ■ **www.ati.com**



ATI:S SVAR PÅ NVIDIAS TITANIUM-SERIE kostar strax över 2 000 kronor och ligger alltså i prisklass med de bästa GeForce2 Pro- och Kyro 2-korten. Det måste alltså hålla en rejäl fart för att vara värt så mycket pengar.

Klockfrekvensen på 290 MHz är den snabbaste på marknaden och Matrox-härmningen med stöd av flera bildskärmar är ny i Radeon-serien. Den är designad för att spelare ska tilltalas av Radeon 7500. 8500-kortet kommer däremot, liksom GeForce3, först att slå igenom när DirectX 8 blir standard i spel. 7500 liknar föregångaren mycket och innehåller bl a en integrerad T&L-motor. Dessutom medföljer två adaptrar med (VGA/DVI och S-VHS/Composite), video-kablar och ATI:s DVD-spelare. Kortets bakpanel har en monitor-port, DVI-out och TV-out (S-VHS standard). Med en adapter kan DVI-out omvandlas till en extra VGA-out för spel med två skärmar. Tester ger växlande resultat. Kortet är bara mellan 25 och 40 procent snabbare än Radeon 64 DDR och det är ungefär lika bra som GeForce2 och Radeon. GeForce3 kan det alls inte jämföra sig med.

Inga större överraskningar här, men användare av det gamla DDR-kortet får mellan 25 och 40 procent bättre prestanda.	**7**

DE FEM BÄSTA

Om du ska klämma ut varenda droppe ur din gamla PC ska du köpa ett PCI-grafikkort. Men vilket är bäst?

1998 gav du 17 000 kronor för en Pentium 200-maskin med 16 MB Voodoo Banshee, men *Max Payne* körs i slow-motion, det är "bullet time" från början till slut. Och du har inte 17 000 till en ny dator ...

Lösningen på ditt problem är att köpa ett bra PCI-grafikkort för mellan 1 500 och 2000 kronor. De flesta större producenter av 3D-kort gör fortfarande PCI-versioner av sina supersnabba AGP-kort.

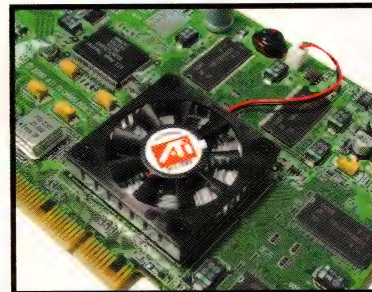
Vi presenterar här fem av de bästa. En varning bara: Även dessa korten kan få svårt att köra nya tunga spel som *Max Payne*. Du bör faktiskt uppgradera både moderkort, processor och 3D-kort om du vill spela de senaste spelen på ditt gamla system. Men om du gärna vill sätta lite extra fart på de gamla spelen och samtidigt ha en chans att köra de nya spelen är ett PCI-kort en snabb och billig lösning.



Creative 3D Blaster GeForce2 MX

- **Pris:** ca 1 400 kronor
- **Plus:** Bra support från ett stort företag, gratis *Rage Rally/Midnight GT*-paket
- **Minus:** Dålig kylning, låg clock-rate
- **Slutsats:** Tråkigt, men original GeForce2 MX

5



ATI Radeon

- **Pris:** ca 1 800 kronor
- **Plus:** Bra 32 bitars-support, SCART-adapter, bra DVD-playback
- **Minus:** Långsam OpenGL, buggiga drivrutiner
- **Slutsats:** Medelmåttigt 16 bitars-stöd, som faktiskt är viktigt för äldre datorer

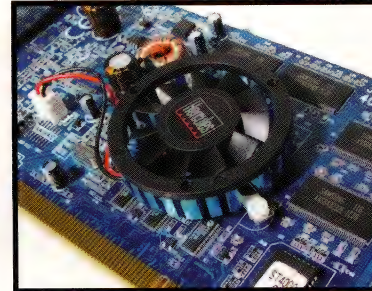
5



ELSA Gladiac 511PCI

- **Pris:** ca 1 600 kronor
- **Plus:** 200 MHz processor, extra monitor-kontakt, TV-out, bra i 16 bitar
- **Minus:** Kan inte överklockas
- **Slutsats:** Bra i standard-upplösningar

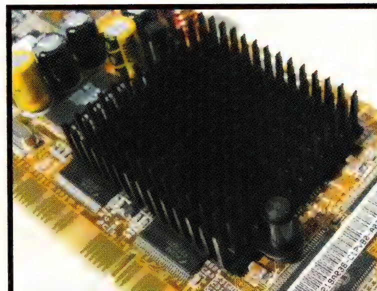
7



Hercules 3D Prophet 4000XT

- **Pris:** ca 1 200 kronor
- **Plus:** Extra kylning, utmärkt stöd för Direct 3D
- **Minus:** Ingen transform & lighting
- **Slutsats:** Bra 16 bitars-stöd i lägre upplösningar

6



Asus V7100 Pro/T

- **Pris:** ca 1 800 kronor
- **Plus:** Pålitligt MX 400-chipset, TV-out
- **Minus:** Högt pris
- **Slutsats:** Vår favorit. I 800 x 600 ser spel faktiskt bättre ut än på PlayStation2!

7

VÅR PCI-SLUTSATS

Det kostar dig i runda slängar 7 000 kronor att uppgradera moderkort, processor och 3D-kort till något som kan hantera *Max Payne* i 800 x 600-upplösning med alla specialeffekter aktiverade. Du kan också välja att lägga 1 500-2 000 kronor på ett PCI-kort och skaffa mer minne.

Om du väljer den senare lösningen - och vi kan inte förebrå dig för det - rekommenderar vi ett GeForce 400 MX-baserat kort som t ex Asus-modellen här till vänster. Då kan du spela de flesta spel i 16 bitars färg med upplösningen 640 x 480. Observera dock att Radeon-kortet såg bra ut i många avseenden, men att det inte alls är ett lika bra allround-kort som de GeForce-baserade PCI-korten.

EN PONNY?

- Produkt: **MOMO Force** ■ Producent: **Logitech** ■ Pris: **ca 2 500 kr**
- ÅF-info: **Logitech, 08-519 920 19** ■ **www.logitech.com**

Det låter som ett smeknamn som man skulle ge till en ponny, men MOMO Force är faktiskt Logitechs nya, helt igenom autentiska lyxratt för fartglada gamers. Ratten är överdragen med äkta läder och reagerar perfekt. Även pedalerna är av samma höga kvalitet. På rattens baksida sitter växelspaken och denna kan ställas in efter eget tycke och smak. På rattens framsida finns sex knappar som kan programmeras helt fritt. MOMO Force har dessutom force feedback-funktion. Det är dock lite synd att den allmänna designen har en helröd färg, när paketet ger intrycket att ratten ska vara trefärgad. Dessutom är priset anmärkningsvärt högt även för en MOMO-ratt.



En dyr produkt, som dock icke desto mindre är oundgänglig för racing-fanatiker som har provat allt annat.

8

KORT och gott

NY PROFET

Hercules Kyro 1-baserade Prophet 4000 XT-chip kan nu fås i en 64 MB-version. Minneskretsarna på 115 MHz är lika viktiga som chippet, vilket ska ge 10 procent högre hastighet. En TV-out-kontakt (S-VHS och composite) kan användas för filmvisning, men inga kablar medföljer. Däremot medföljer en software DVD-spelare (PowerDVD version 3.0).
www.hercules.com

TEKNOLOGI FRÅN INTEL

Intel har meddelat att man nu utvecklat en ny processorteknologi, som man kallar Hyper-Threading. Den nya teknologin ska enligt Intel öka systemets prestanda med 30 procent, eftersom den låter en processor arbeta som två. Detta görs genom att dataströmmarna tillåts att köra i två parallella banor.
www.intel.com/go/hyperthreading

GRATTIS ALLA ÖVERKLOCKARE

Världens många överklockare kan glädja sig åt det nya moderkort med VIA:s KT266-chipset som ABIT presenterar senare denna månad. Kortet har en AGP 4X-slot, sex PCI-portar och sex USB-portar. Och via Soft-Menu 3 BIOS kan fartdårar ändra på viktiga inställningar som t ex hastigheten på front side bus, multiplier och strömförsörjning. Den inbyggda RAID-controllern från Highpoint har stöd för 0, 1 och 0+1 operationer.
www.abit.nl/german

WACKO JACKO

Enligt Sony kan Michael Jacksons "You Rock My World"-singel inte spelas på datorns CD-spelare på grund av ett nytt piratskydd.

URBRA GAMEPAD

■ Produkt: **Firestorm Wireless Gamepad** ■ Producent: **Thrustmaster, 08-564 351 40** ■ Pris: **559 kr** ■ **www.thrustmaster.com**





Firestorm Wireless är ännu ett exempel på Thrustmasters expertis

BÄST HITTILLS
Vi brukar inta ha för vana att utdela tior i betyg, men en så här utmärkt gamepad måste få en.

EN GAMEPAD, SOM HAR ALLT, med 2 analoga joysticks, perfekt ergonomisk utformning och så många knappar att man nästan önskar sig ett par extra fingrar.

Firestorm Wireless är i princip identisk med Firestorm Dual Analog 2, med den mycket viktiga skillnaden att sladden har ersatts av en radiosändare och en USB-ansluten mottagare. Batterierna ska räcka i 250 timmar och man kan ansluta upp till fyra Firestorm Wireless till samma dator.

Efter flera dagars svettiga tester har vi ännu inte haft några problem med den trådlösa dataöverföringen - trots att vi använt flera Firestorm Wireless och dessutom använt en trådlös mus. Gamepadens funktioner inkluderar en utmärkt D-pad, två analoga joysticks som också kan användas som knappar, fyra knappar till höger på paden, fyra knappar på framsidan och två på undersidan. Mitt emellan de två analoga joystickarna sitter en knapp med vilken man kan byta funktionalitet mellan D-paden och den vänstra joysticken. Vad kan man mer önska sig, förutom ett par fingrar till?

Thrustmaster har undanröjt allt trassel med sladden och därmed har en bra gamepad blivit fantastisk. **10**

FUNKTION FÖRE FORM

■ Produkt: **Top Gun Fox 2 Pro Shock** ■ Producent: **Thrustmaster, 08-564 351 40** ■ Pris: **499 kr** ■ **www.thrustmaster.com**

Joysticken fungerar precis som det är tänkt, men den är fulare än BACON-DELEN PÅ EN GRIS

FOX PRO 2 HAR, SOM NAMNET ANTYDER (?!?), två mindre fel. För det första är det definitivt ingen vacker joystick som man kan låta stå framme om man skulle råka få gäster. För det andra är Fox 2-knappen lite irriterande. Detta nya påfund har ett litet lock som man ska fälla upp när man till exempel vill avfyra en missil. Det är kul första gången, men sedan blir det bara irriterande. När dessa sura betraktelser är avklarade bör det dock i rättvisans namn sägas att Fox 2 Pro Shock är något av det allra bästa man kan ge sig själv om man är flight sim-fantast.

Med vänsterhanden styr du enkelt gasen, medan du med högerhanden styr flygplanet - och om det inte är kontroll nog för dig så har joysticken dessutom roderkontroll som ger bättre kontroll vid landningar och när man vill sikta mer noggrant. Det ger naturligtvis inte lika mycket stabilitet som roderkontroll till en helikopter, men det är bättre än ingenting.

Knapparna är bra utformade med sina egna olika former så att man alltid kan märka vilken knapp man trycker på och på det viset kan undvika fel. Fox 2 Pro Shock står bra på bordet i kraft av sin breda bas och sugkopparna som finns på dess undersida är egentligen lite överflödiga.

Fox 2 Pro har allting som en seriös flight sim-fantast kan önska sig. Den är bara inte särskilt snygg att se på. **8**

EN AV DE BÄSTA
Fox Pro 2 är en av de bästa joysticks du kan ge dig själv om du är flight sim-fantast.



MÅNADENS FRÅGA

VI LÖSER DINA TEKNISKA PROBLEM
Skicka frågor om maskinvara till
pcgames@intertec.se

Ditt modem är föråldrat

Hej incite! För det första vill jag gärna tacka för att ni gör den bästa tidningen som finns om datorspel. Jag har ett par frågor. 1) När jag spelar *AOE* på Nätet på Zone så hackar det otroligt mycket. Jag har ett 56K-modem. Har ni någon aning om vad som kan vara fel? 2) Jag köpte en PC för ca två år sedan och har egentligen inte särskilt många spel men jag har massor av demos. Så jag skulle vilja veta om det är några spel som man bara SKA ha? Jag gillar bäst action som *Max Payne, Red Faction* och *Age of Empires.* 3) Jag har ett Nvidia Riva TNT2 model 64 pro (Compaq). Tycker ni att jag ska byta? 4) Och slutligen det där med spel i episoder som man kan downloada från Nätet. Är det verkligen möjligt?

PS. Är 56K-modem "dåliga"?

Med vänliga hälsningar
Mats Isberg

Hej Mats! För det första får vi väl tacka dig för det fina berömmet av vår tidning. Sedan går vi över till dina frågor: 1) När man spelar spel på Internet finns det flera faktorer som påverkar hastigheten och prestandan. Det har stor betydelse hur bra servern på Internet är för spelet, hur många som spelar samtidigt på servern och hur många det är som deltar i just ditt spel. Dessutom har det naturligtvis stor betydelse hur stort och detaljerat spelets universum är. Generellt kan man säga att ett vanligt telefonmodem är för långsamt för att klara de flesta nyare spel snabbt och stabilt nog för att man ska kunna spela via Nätet.

2) Vilka spel man SKA ha är ju mycket individuellt. Du kan nog bäst svara på den frågan för om jag föreslår att du ska köpa *Championship Manager* eller *Diablo 2,* så blir du kanske bara besviken och arg. Men det är naturligtvis alltid en fördel att kolla demoversionerna innan man köper ett spel. Men det verkar det ju som du redan har förstått ...?

3) Hur tycker du själv att ditt grafikkort klarar sig? Körs spelen lite trögt eller är det okej? Om spelen körs lite hackande och din dator i övrigt är "up to date" så kan en uppgradering av grafikkortet vara på sin plats.

4) Jag vet inte riktigt vad du snackar om, men generellt kan man säga att i princip allting kan göras på Internet!

PS. Ja, det är väldigt mycket 90-tal över 56K-modem ...

Med vänliga hälsningar
Mattias Tamme, Bonniers Hotline



***AGE OF EMPIRES* PÅ NÄTET**
En läsare har problem med sitt 56K-modem när han ska spela Age of Empires på Nätet. Inte så konstigt ...!

2 PROCESSORER -INGET FÖR SPEL

Hej incite. Jag har byggt upp min egen maskin omkring ett Tyan 133-moderkort. Detta kort har den härliga möjligheten att kunna hantera 2 slot 1-processorer (alltså dual Processor). Nu har jag en P3 800 MHz-processor - vilken ju i sig själv är en riktigt rejäl omgång processorkraft. Men någon gång (inte just nu) skulle jag ändå vilja trycka in två processorer på datorns moderkort. Nu har jag läst en otrolig massa om att Windows 98 inte har stöd för den här funktionen. Hmmmm. Win2000 ska däremot ha stöd för det har jag läst - men det skräpet ska jag ta mig fasen inte ha i min maskin, då jag nästan dagligen får slåss mot det på jobbet. Frågan är alltså: Vad har jag för möjligheter? Nu HATAR jag att behöva byta operativsystem, då det alltid är en massa soft- och hardware, som går helt åt pipan. Men kanske finns det inget annat alternativ?

Med vänliga hälsningar
Krister Svensson, Helsingborg

Hej Krister. Det är lite värre med den här saken. För att du ska kunna få ut något av dina två processorer måste det för det första finnas stöd för det i operativsystemet. Och idag är det bara Win2K som har det, om du inte vill köra Linux. Dessutom lär du inte heller få ut särskilt mycket av det om inte de spel du vill spela också har stöd för dubbla processorer. De enda program som har stöd för dubbla processorer är grafiska program, men det var väl knappast sådana program du ville lägga det extra krutet på ...?

Win2K är ett utmärkt operativsystem som du kan spela de flesta nya spel på. Men om du också vill spela dina gamla spel så rekommenderar jag att du behåller ditt nuvarande operativsystem. Lägg hellre dina pengar på att skaffa ett nyare grafikkort, mer RAM-minne, en snabbare HD och ett moderkort som kan överklockas ...

Med vänlig hälsning
Peter Laitinen, Bonniers Hotline

Grafikkort måste vara uppdaterade

Hej incite. Jag har ett problem med min PC. Jag har ett GeForce2 MX-grafikkort och en P3 450 MHz-processor. Varje gång jag ska köra ett program som använder 3D (särskilt Direct3D), så slutar det med en blå skärm som talar om att det är fel på en fil som heter vmm (01) eller något liknande. Jag har installerat om Windows flera gånger och DirectX har jag också installerat om flera gånger. Och eftersom alla problem gör att jag inte kan spela *Max Payne* så är det fruktansvärt irriterande. Kan ni hjälpa mig?

Kristian Flovik Skar

Hej Kristian. Felet beror på något som heter Microsoft Virtual Machine Manager och är ganska enkelt att fixa. Problemet uppstår när man har ett moderkort med ett VIA-chipset och ett grafikkort baserat på Nvidias chipset. Felet kan fixas genom att hämta VIA:s senaste 4 - 1-drivrutin på www.viatech.com/drivers/index.htm. Det är viktigt att alltid använda de mest aktuella drivrutinerna för sin hardware.

Med vänlig hälsning
Peter Laitinen,
Bonniers Hotline

CHAMPIONSHIP MANAGER 01/02

Förra månaden gick vi igenom spelarna — här får du tips för att styra en fotbollsklubb

ALLMÄNNA TIPS: Veteranen tycker säkert att det är överflödigt, men här kommer några allmänna tips:

SCOUTER

Talangscouterna är viktigare än någonsin eftersom vissa spelarattribut nu är dolda. Du ska ha minst 4-5 talangscouter. En av dem ska permanent spionera på dina kommande motståndare. Hans rapporter är kortfattade, men ger dig möjlighet att upptäcka motståndarens farligaste vapen. Andra scouter ska hela tiden hålla utkik efter unga talanger i alla hörn av världen och du bör (naturligtvis!) hålla ett särskilt vaksamt öga på Skandinavien.

I början av varje säsong ska du låta en talangscout gå igenom nya spelare i alla ligor, så att du inte missar nästa Ronaldo, Beckham eller Zlatan.

UNGA TALANGER

En av nycklarna till framgång är att skriva långtidskontrakt med unga spelare innan de blir för dyra. Varje år ska du hålla ett öga på de spelare som befordrats till a-laget i de större fotbollsklubbarna. Om spelarnas attribut är dolda måste du ha en talangscout för att kolla upp spelaren. Alla spelare som har potential ska du haffa och då särskilt de som scouten kallar "excellent prospect for the future". Även om de här unga stjärnfröna knappast är värda så mycket det första året eller två så kommer du efter ett par säsonger att ha ett helt lag fullt med unga stjärnor. Och så är de billiga.

LANDSLAGSTRÄNARE

Om du gärna vill spela som landslagstränare och inte orkar spela 7 säsonger innan du erbjuds jobbet kan du göra som följer: Klicka på valfritt lag när du startar ett nytt spel. När du kommer till laguppställningen klickar du på en spelare. Längst upp på skärmen visas spelarens nationalitet. Klicka på landets namn så får du fram det landets aktuella landslag. Längst upp på skärmen ser du nu knappen "Take control". Klicka på den och vips så är du landslagstränare.

Om du vill bli svensk landslagstränare ska du alltså välja ett lag som har en svensk spelare. Det här tricket fungerar för de flesta större länder.

SNABBA PENGAR

Varje år går kontraktet för hundratals spelare ut och många av dem blir då Bosman-fall. Du kan hitta de här spelarna med en enkel spelarsökning med "contract expiring" markerat. Även om du inte är intresserad av en spelare kan det vara en idé att skriva ett kontrakt och sedan sälja honom senare. En snabb försäljning förutsätter dock att det finns en efterfrågan på honom.

Du sätter honom på transferlistan och det bör kunna göras utan att ha den stora påverkan på lagets moral (se problemsektionen) som en försäljning av en stjärna annars kan ha.

UNDER MATCHEN

Du ligger under med 3-0 och på väg mot ett nederlag. Motståndarnas anfallare leker med ditt försvar du skapar inte en enda chans. Du kan kasta musen in i väggen, men det hjälper sällan. Det är bättre att hitta de spelare i motståndarlaget som skapar chanserna (key passes) och sedan punktmarkera dem. Kom ihåg att läsa textmeddelandena. Om motståndarnas anfallare springer bakom ditt försvar ska du spela med sweeper. Brist på chanser kan bero på att du spelar direct eller long ball utan att vinna luftduellerna. Du bör växla till short passing.

STYRELSEN

Oavsett vilken klubb du är manager för så krävs lite tänkande för att hantera styrelsen. Det är sällan en god idé att komma med ultimatum om du inte är helt oundgänglig. Ju lägre management-rating, desto mindre är sannolikheten att styrelsen ska välja att tillmötesgå ett ultimatum. Är klubbens fans på din sida kan situationen vara en annan. Om din management-rating är någorlunda hög får du oftare vad du vill ha. Men du måste försöka kräva realistiska saker. Det är inte lönt att kräva pengar till att köpa Ronaldo om du är manager i Norrköping.

SOL OCH STAM Jaap Stam spelar fortfarande för Manchester United, och jämfört med Sol Campbell är han fortfarande bäst.

DYR FUMLARE Även om han missar fem 100-procents chancer i varje match så riskerar du oro i truppen om du säljer Thierry Henry.

DET BÄSTA LAGET I VARJE LAND

Argentina	Boca Juniors	England	Man. United	Italien	AC Milan	Ryssland	Loko. Moskva
Australien	Perth Glory	Frankrike	Lyon	USA	Washington DC	Skottland	Glasgow Rangers
Belgien	RSC Anderlecht	Tyskland	Dortmund	N. Irland	Linfield	Spanien	Barcelona
Brasilien	São Paulo	Grekland	Panathinaikos	Norge	Rosenborg BK	Sverige	IFK Göteborg
Kroatien	HNK Rijeka	Holland	PSV	Polen	Wisla Krakow	Turkiet	Galatasary
Danmark	FC København	Irland	Bohemian FC	Portugal	Porto	Wales	Bangor Town

SÅ HÄR STYR DU LAGET

Det är inget nytt fenomen att spelarna är managerns mardröm. De klagar på sin manager, sin lön, sin position på planen och på sina lagkamrater. Oavsett vilket lag du väljer så får du förr eller senare problem med en eller flera spelare. Det finns inga enkla lösningar, men här får du några förslag för de olika kriserna:

PROBLEM
Två spelare är ovänner.

LÖSNING
Besluta vem av de två som är viktigast för laget och sälj den andre. Andra lösningar ger bara fler problem.

PROBLEM
En spelare har hemlängtan.

LÖSNING
Ge honom ett par veckor ledigt. Om han kommer tillbaka är han på bättre humör. Annars får du sälja honom.

PROBLEM
Oro i omklädningsrummet.

LÖSNING
De mest missnöjda spelarna kan du erbjuda ett nytt kontrakt eller en plats i A-laget.

PROBLEM
Spelarna är missnöjda med försäljningen av en stjärnspelare.

LÖSNING
Generellt är det smartast att köpa en ny stjärna för att fylla hålet i truppen. Det kan gott vara en stjärna i slutet på sin karriär, så att det inte kostar alla sköna slantar du just tjänat.

PROBLEM
En spelare känner sig illa behandlad.

LÖSNING
Det kan ibland vara nödvändigt att dela ut böter, men en känslig eller hetsig spelare kan reagera mycket negativt på den typen av behandling. Du bör sälja honom om han inte är oundgänglig för laget.

PROBLEM
En spelare är inte nöjd med att han inte kan komma bort från klubben.

LÖSNING
Om du inte är Manchester United eller Juventus kan du inte räkna med att få behålla dina bästa spelare för evigt. De flesta vill spela på högsta möjliga nivå om de inte har en alldeles särskild anknytning till klubben. Så om du avvisar ett anbud på en spelare eller sätter hans pris för högt är det ingen överraskning att han blir sur. Om spelarens kontrakt håller på att gå ut bör du sälja honom så fort du får chansen. Om hans kontrakt löper på längre tid och du dessutom är mitt i säsongen bör du vänta och se om hans humör blir bättre i början av nästa säsong.

RÖDA KORT

Oavsett vad du gör kommer någon av spelarna förr eller senare att få rött kort i en match och därmed bli avstängd. Men du kan överklaga avstängningen och om du inte gör det för ofta är det möjligt att få domslutet upphävt.

Om en spelare blir avstängd vid en kritisk tidspunkt i säsongen bör du alltid överklaga. Det kan kanske rädda dig från ännu en av de säsonger där du precis missar spel i till exempel Champions League.

HAR DU KÖRT FAST I ETT SPEL? FÖRTVIVLA ICKE, VI KAN HJÄLPA DIG!



SPIDERMAN

Ange koden medan du spelar:

FUNKYTWN	cartoon spider
CLUBNOIR	Ben Reilly-dräkt
ADMNTIUM	du er odödlig
UATUSEES	hemlig fråga
RGSGLLRY	se karaktärer
CINEMA	se film
MME WEB	välj level
ROBRTSON	avslöja historien
SM LVIII	byt dräkt
MRWATSON	Peter Parker-dräkt
KICK ME	Amazing Bag Man-dräkt
XILRTRNS	Scarlet-dräkt
SYNOPTIC	Spider-dräkt
TRISNTNL	Captain Universe-dräkt
MIGUELOH	Spider 2099-dräkt
RULUR	J James Jewett
EGOTRIP	märkligt huvud
GLANDS	obegränsad webbing
LEANEST	få tillgång till allt
WEAKNESS	full health

SUB COMMAND

Om du kör fast i något av *Sub Commands* många svåra uppdrag vet vi ett litet trick: Välj en annan ubåt precis innan du påbörjar ett uppdrag. På huvudmenyn visas alltid den ubåtstyp som rekommenderas för det aktuella uppdraget. Om du placerar musmarkören över ubåten och trycker på TAB blir alla ubåtar tillgängliga. Det är fusk, men mycket användbart.

PEARL HARBOR: ZERO HOUR

På "Main mission"-menyn finns det en underlig flygplansliknande skugga på högersidan. Klicka på skuggan så får du tillgång till tre hemliga flygplan och en extra level som annars är hemlig.



PEARL HARBOR Vi sablade ned spelet i vår recension och kallade det ren spekulation i filmen med samma namn.

OPERATION FLASHPOINT

Håll ned vänster skifttagent och (num pad) minus och skriv en kod:

savegame	spara spelet på aktuell plats
endmission	avsluta mission på aktuell plats
campaign	lås upp levels (på huvudmenyn)

Få mer än ett save game

Om du vill spara spelet på flera platser under samma mission kan du göra det genom att ta bort den befintliga save game-filen. Den ligger i spelets mapp under **Users\\Saved\Campaigns\1985**

Tryck på ALT + TAB för att tillfälligt avbryta spelet, ta en backup på filen och radera den sedan. Tryck på ALT + TAB igen för att återuppta spelandet och tryck på ESC för att pausa. Du kan nu spara spelet igen. Manövern kan utföras så många gånger du vill.

Full Ammo

På level 2 i campaign mode finns ett litet trick: När din officer vrålar "go, go, go!", ska du omedelbart skriva moreammo. Det ger full ammo.

Bonus Level

När du har spelat igenom spelet låter du alla credits och loading screens passera. Det kommer nu en scen där black ops-killen talar i telefon med Dave Armstrong. Efter scenen får du flyga ett Cessna-flygplan till Everon Airport för att hämta upp alla de andra personerna och bjuda dem på en pub-runda!



OPERATION FLASHPOINT I brittiska Codemasters fenomenalt spännande *Operation Flashpoint* har du bl a kontroll över den beryktade amerikanskproducerade mark till luft-missilen Stinger.

COMMANDOS 2

***Commandos 2* är ett av de svåraste spelen någonsin! Därför kan det behövas lite fusk för att man inte ska missa de bästa delarna av spelet. Ange namnet GONZOANDJON och ange någon av koderna:**

SHIFT + X	teleport
CTRL + V	osynlig
CTRL + I	osårbar

CTRL + SHIFT + N
vinn mission

CTRL + SHIFT + X
döda alla fiender

Levelkoder	Normal	Hard	Very Hard
Mission 1	XHGDR	PLKUM	PVTSL
Mission 2	WKUC4	JE5SH	SKDJF
Mission 3	YSM51	DFY3B	3DYNG
Mission 4	B7D8F	K9D3H	9BG3S
Mission 5	3GHSL	NMWQ9	KJWJK
Mission 6	AZLM1	16G3L	E2J7H
Mission 7	JAHSG	WL3CZ	ZX78Y
Mission 8	UN63A	LPQ6T	TRIB4
Mission 9	VAZ2P	SRCM8	TRD78
Mission 10	9TT5W	PAEN8	1LPQD

brevlådan

Har du något att säga, så säg det här

Rock Manager

Vi sitter här och är JÄTTEnyfikna på spelet Rock Manager som ni i en liten liten ruta talade om skulle komma i oktober ... finns det överhuvudtaget NÅGONSTANS man kan se/läsa mer om detta spel?

Camilla & Fredrik
Sverige

Läs recensionen i den här tidningen och kolla **www.rockmanager.net**

Rollspelet Eon

Jag har hört att ett PC-spel baserat på rollspelet eon ska komma ut. Vet ni någonting om det?

Philip Grönberg
Sverige

Menar du fantasy-rollspelet Eon från Neogames? Isf är **www.neogames.se/eon.htm** den bästa informationskällan.

MÅNADENS BABES I BREVLÅDAN är från det fina tyskproducerade rollspelet *Gothic*, som vi recenserade tidigare i år.



Coola CD

TACK FÖR HJÄLPEN SOM HAR KOMMIT MED ERA CD SKIVOR DOM SENASTE MÅNADERNA!!! dom har verkligen hjälpt mig och min dator som ska bytas ut tyvärr =(

Sitter och läser senaste incite nu och jag har hittat ett liiitet fel, vissa av era nyheter är gamla. Jag vet att det är svårt att få in dom nyaste nyheterna eftersom incite bara kommer ut 1 gång i månaden men det kan ni åtgärda med en bättre hemsida med lite nyheter där också. Jag har tänkt att köpa en Athlon XP 1500+ (1.33 ghz) och ett ECS K7S5A-266 DDR moderkort. Grafikkortet blir ett Geforce 2 titanium med 64 ddr minne. Tycker ni det låter bra??? Och tro mig, jag har inte råd med mer än det där för jag har knappt råd med det där.....

David Ekman
Sverige

Det var roligt att höra att du gillar våra CD. Att du kan hitta nyheterna snabbare på Internet än om du väntar på att läsa dem i incite PC Games en gång i månaden är ingen nyhet. Så är det tyvärr. Vi erbjuder i gengäld journalistiskt bearbetade nyheter, vilket betyder att vi hänger med, prioriterar och väljer bort allt ointressant så att du får de viktigaste nyheterna – en gång i månaden.

En Athlon 1500 med GeForce2-kort är ett bra köp som kommer att hålla lång tid framöver.

Beg PC-spel

Jag vet hur incite kan bli bättre och ge pengar. Ni lägger upp en sida där incites läsare kan ha en annons om PC-spel som de vill sälja. Ni tar betalt för det och så flyter pengarna in.

De som vinner månadens brev, får de en eller båda spelkontrollerna? Vilket är det bästa flygsimulatorspelet?

Knut Henrik Lie
Oslo

Gula tidningen får nog sköta den där handeln – så gör vi en bra tidning i stället.

Månadens läsare i Brevlådan får en av priserna från Thrustmaster. Den bästa civila flygsimulatorn tycker vi är *Microsoft Flight Simulator 2002*. Om det i stället handlar om stridsflygsimulatorer är valet betydligt svårare. Har du en lite äldre dator rekommenderar vi att du downloadar något av alla de demos som finns från Janes Simulations, som är de riktiga specialisterna på området. På det viset kan du se vilket som faller dig i smaken. Har du en kraftfull PC bör du ta en titt på det nya *IL2 Sturmovik*.

PS-gamepad

Jag såg att det fanns en adapter som man kunde köra playstation-kontroller på PC:n. Den heter Kiki-joy och tillverkas av Soyo, vet ni om den säljs i Sverige och var man i så fall kan köpa den?

Stefan Nilsson
Sverige

Vi kan tyvärr inte hitta någon svensk butik som säljer denna. Skribofont på **www.skribofont.se** säljer några Soyo-produkter, kanske kan de hjälpa dig.



ADAPTER-PRYL "Kiki-Joy" är en adapter som gör det möjligt att ansluta en PlayStation-gamepad till PC.

Saknar nyckel

Jag har kommet till den nivå i commandos 2 som var med i er senaste tidning, den där du har Diver, Sapper, Spy, Theif och Wisky och du ska fly i en ubåt. Hur får jag "prison key?"

Filip M. Wennnerød
Norge

Gå till **www.eidosgames.com**, och kolla *Commandos 2*-forum. Här möts alla gamers som spelar spelet.

Var är Taxi 2?

För några månader sedan hade ni med ett demo på det franska spelet *Taxi 2*. Spelet var tekniskt uselt, men av något skäl så hade jag ändå riktigt roligt med det. Jag tror nog att det har något med fartkänslan att göra. Jag har inte lyckats få tag i en enda butik som säljer spelet eller en enda distributör som har hört talas om det. Kan ni hjälpa mig?

Aslak
Norge

Spelet är bara släppt i Frankrike, men du kan köpa det via **www.amazon.fr**



180 miljoner för Håkan Mild

Jag har just köpt *FA Premier League Manager* och är väldigt nöjd med mitt köp. Så köper jag som trogen läsare incite och blev väldigt irriterad över recensionen. 1. Spelarpriserna är inte "orealistiska" som ni fått för er att skriva. 2. Datorn köper och säljer inte spelare "hur som helst" som ni skrev. 3. När datorn ska ta ut laget så sparar den spelare i till exempel liga-cupen, medan den spelar med den bästa uppställningen i ligan. Detta är bättre än i andra manager-spel. Slutsats: Köp *FA Premier League Manager 2002* i stället för det textbaserade spelet *Championship Manager*.

Magne Methi
Norge

FA Premier League Manager är ett utmärkt spel, och det skulle vara det bästa i genren om inte *Championship Manager* hade funnits. *FA Premier* innehåller visserligen en 3D-matchvisning, men det är spelets enda riktiga seger över *CM*, och det är en mycket liten seger.

FA Premier har använt ungefär 100 researchers, medan *CM* har använt tusentals och åter tusentals frivilliga reseachers över hela Europa och spelet innehåller därför också tre gånger så många spelare och mer korrekta data.

Därtill kommer att det i *FA Premier* ibland uppstår heltokiga fel som man aldrig ser i *CM*. Hur kan t ex en spelare som Håkan Mild säljas för 12 miljoner pund, som vi har sett i *FA Premier*? Det skulle motsvara ungefär 180 miljoner svenska kronor. Något sådant skulle aldrig hända i *Championship Manager* och det skulle aldrig hända i verkligheten. Realismen är skillnaden.

månadens brev

Peace, love och ... GTA3!

Tack för en, ursäkta språket, skitbra tidning. Videos, demos och allt det andra är toppenbra.

Först lite positiv kritik. Jag tycker, som sagt, att era CD är genialiska, men jag har ett par idéer: Ni kunde t ex lägga in några bots i stället för alla patchar och mods som nu är fallet. Så lite hjälp. För ett halvår sedan började jag intressera mig för datorer, men min egen dator mår inte särskilt bra alls. Mitt grafikkort (Riva TNT 2 Ultra 32 MB) kan nämligen inte uppdateras mer än det är och jag kan inte använda Detonator-drivrutinerna på er CD. Kan ni hjälpa mig? Jag har installerat Norton Utilities 2000, men det hjälpte inte alls och nu är jag desperat ... Och nu något helt annat: Jag tycker att er bedömning av *Red Faction* var helt uppåt väggarna. Jag tycker faktiskt inte att det förtjänar att kallas för ÅRETS BÄSTA 3D-SHOOTER, det är ju nästan som att säga att Göran Persson är bra. *Red Faction* är bra och förtjänar en åtta, men *Max Payne* är bättre och vad tycks om *GTA3*? Det kommer många 3D-shooters ännu så ta det lite lugnt med superlativen. *Red Faction* är inte tillräckligt nyskapande. Okej, du kan slå in väggar och glaset kan krossas i tusen bitar, men vad finns mer? Allvarligt talat. Och så slutligen. Jag tycker att alla ni *Counter-Strike*- och *Tribes*-älskare ska sluta fred. Det är för dumt att gå runt och hojta: Jag älskar *C-S* och *Tribes* suger hårt. De flesta *C-S*-spelare har säkert inte ens provat *Tribes*, detsamma gäller säkert på andra hållet. Jag tycker att *C-S* är bäst, men *Tribes* är inte heller fy skam.

PS. Varför har ni inte ett demo på *GTA3*? Det skulle vara underbart. PPS. Kylie Minogue är ju bara för läcker på den där bilden ni hade med. Kan ni inte skicka en sån poster till mig. Då skulle ni vara coolast i hela världen!!!

Thomas Moberg
Hedensted, Danmark

Tack för de orden. Din önskan om fler bots på CD:n har noterats. Orsaken till att vi huvudsakligen har med patchar och mods till populära spel är att filerna ofta är för stora för att hämtas med modem. Hämtning av stora filer kan lätt bli dyrare med telefonräkningen än att köpa tidningen och få en CD med 650 MB filer.

Riva TNT 2 med 32 MB RAM har så mycket rå maskinkraft att det nog ska kunna duga ett år till. Leta reda på någon "tweak"-guide på Nätet, där man går igenom optimering steg för steg, t ex **www.tweak3d.net/tweak/rivatnt/**



GTA3 är ett köra/slå/skjuta-spel som har blivit en omedelbar succé på PlayStation 2. Det skulle ha kommit till PC:n i höst.

Vinn hardware

THRUSTMASTER®

Insändaren av månadens bästa brev belönas med PC-tillbehör från Thrustmaster till ett värde av ca 500 kr

FIRESTORM DUAL ANALOG 2





TOP GUN FOX 2 PRO USB





En ny BMW kan köra över 200 km/h utan att det därför skulle bli olagligt att sälja den.

Demo på Commandos 2

1. Vissa filmer som jag har laddat ner kan jag inte öppna. Det står att man inte kan komma åt filen.
2. Kommer ni att ha ett demo på Commandos 2 och Hitman 2
3. Det var en kille som frågade om ett bränt spel som inte funkade, och ni skrev att man inte skulle ha brända spel. Men varför testar ni då olika brännare?

Alexander Palmér
Sverige

1. Vi gissar på att ditt problem med att se film beror på en saknad drivrutin (codec) till Windows Media Player. Hämta den på **download.divx.com/videoplayers/ theplaya/ DivX4FullInstaller.exe**
Om det är ett QuickTime-format så ska du ha en speciell uppspelare – den ligger på incite-CD:n i nr 5/2001 och kan också hämtas på **www.apple.com**
2. Ja, om det kommer något demo på spelen (det kom bra demos till både *Hitman* och *Commandos).*
3. Brännarna kan användas till allt möjligt – vi bränner mycket hemgjord musik, egna demos, bilder osv. En ny BMW kan ju också köra i 200 km/h utan att det därför skulle bli olagligt att sälja den ...

Efterlyser flygspel

Jag har sökt efter stridsflygspelen *F-16 Multirole Fighter* och *MiG-29 Fulcrum* från Novalogic i norska butiker utan framgång. Finns det någon läsare som kan tänka sig att skicka spelen till mig?

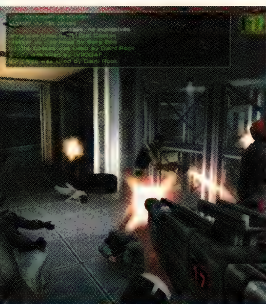
Tommy Planterhaug
Evenskjer, Norge

Läsare kan maila Tommy på **nice_One@everyday.com**

Red Faction

Ni kan väl inte mena att *Red Faction* är bättre än *Half-Life*? Okej, jag erkänner att det är coolt, eftersom man kan spränga sig igenom Mars, men för min del verkar det för enformigt jämfört med *Half-Life*. I *Half-Life* känner man sig trygg när man hittar en säkerhetsvakt eller vetenskapsman till skillnad från *Red Faction*, där det enda man stöter på är ett par typer som varken är särskilt hjälpsamma eller bra för något annat än att bli träffade. Och det har heller inte den dystra och mörka "undrar om det står en alien runt hörnet"-känslan. Vad ser ni i *Red Faction* jämfört med *Half-Life*?

Anders
Danmark



RED FACTION 3D-shootern har fått mycket beröm av de flesta europeiska speltidningar och sålde bra redan från början.

Messiah

Jag skriver angående spelet Messiah. Kan ni berätta för mig exakt vilka maskinkrav det har? Jag vill också påpeka att ni är mycket sent ute med era demos. Dessutom, om jag skriver ett brev till er med ett antal frågor så brukar ni bara besvara en av dom. Läs nu det här brevet och besvara varenda liten @£$%&{\# fråga!!

Björn Kling
Sverige

Tyvärr har vi fullt upp med att försöka göra en tidning för att besvara varenda "@£$%&{\#" fråga som alla läsare skickar in. Maskinvarukraven för messiah är enligt Shiny (utvecklarna):

- PII-233 Mhz
- 3D-kort
- 64 MB RAM
- 500 MB hårddisk

Se även **www.messiah.com**

Heroes of Might & Magic 4

Finns StarCraft 2 eller Heroes of Might and Magic 4? När kommer de här spelen i så fall till Norge?

Jarle Moe
Norge

Blizzard, företaget bakom *Starcraft*, är fullt upptagna med att göra *Warcraft III* och *World of WarCraft* färdiga, så räkna inte med att se *StarCraft 2* inom kort. Ett bra ställe att hänga med är **www.sclegacy.com**

Might & Magic 4 ska komma redan i februari 2002. Häng med på **www.3do.com/mightandmagic/heroes4/**



MIGHT & MAGIC-ROLLSPELSSERIEN har kommit till avsnitt fyra, vilket ska representera ett väsentligt teknologiskt framsteg sedan föregångarna (det säger alla speltutvecklare om sina spel). Här finns över 60 varelser, 6 stora kampanjer och 24 scenarier.

DU FÅR 6 FANTASTISKA CD-ROMTITLAR OCH BLIR MEDLEM I

KOMPUTER FÖR ALLAS CD-ROM SERIE

för bara **49⁵⁰**

+ 9:50 i porto och exp.avgift



Future Cop L.A.P.D: På 2100-talet håller kriminella gangstergäng världens största städer i ett järngrepp. Du är polis och du skall ta upp kampen mot den kriminella verksamheten med alla medel.



3D Atlas: Är både en atlas och ett multimedielexikon som är fullt av information om vår värld. Luta dig tillbaka och låt dig underhållas av filmklipp om miljöer, jordens topografi och världens kulturer.



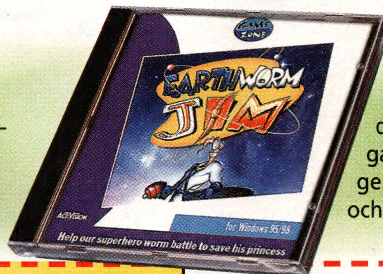
Battlezone: Det eleganta 3D-spelet Battlezone är en blandning av action- och strategispel. Du skall styra antingen de ryska eller de amerikanska styrkorna i ett gigantiskt rymdkrig.



Mega Clipart: Här får du ett enormt urval av cliparts av hög kvalitet. Du kan använda det till inbjudningskort, sånghäften till fester och allt annat som du har lust att dekorera.



Labels Unlimited: Med Labels Unlimited kan du skapa alla möjliga sorters etiketter: till disketter, kassettband och syltburkar samt frysetiketter.



Earthworm Jim: Nu skall du rädda den vackra prinsessan i detta vansinniga men fantastiskt underhållande spel genom att hoppa, springa och skjuta.

SVARSKUPONG

☒ **JA** **jag utnyttjar erbjudandet till nya prenumeranter. När min beställning är motttagen och godkänd får jag de 6 cd-romtitlarna för bara 49:50 + 29:50 i porto och expeditionsavgift och blir medlem i Komputer för allas CD-ROM-SERIE.**

Därefter får jag ett cd-romspel och en multimedietitel varje månad för bara 129:50 + 29:50 i porto och expeditionsavgift (med reservation för ev. porto-, moms- och prisändringar).

Jag kan när som helst meddela att jag inte längre vill prenumerera på Komputer för allas CD-ROM-SERIE, genom att ringa eller skriva till förlaget.

Skicka de 6 cd-romskivorna till:

Namn:

Adress:

Postnr: Ort:

Är du under 18 år ber vi dig fylla i ditt födelseår: *Dessutom krävs målsmans underskrift:*

5532

Var vänlig skriv tydligt – texta helst! 0104 1054

All kundinformation såsom namn- och adressuppgifter m.m. behandlas med hjälp av modern informationsteknik och lagras hos Bonnier AB. Erbjudandet gäller endast för hushåll som inte har prenumererat de senaste 6 månaderna.



KOMPUTER FÖR ALLA

SVARSPOST
111 033 875
208 05 MALMÖ

KOMPUTER FÖR ALLA/Bonnier Alandia AB
Kundtjänst, 205 50 Malmö, tel. 08-555 454 72
Ett Bonnier AB-företag



SVARA PÅ FRÅGAN OCH VINN GHOST RECON-PRISER:

Vad betyder "ghost recon" på svenska?

A) "Spökmilitär"

B) "Spökspaning"

C) "Reko spöke"

SÅ HÄR DELTAR DU:

Skicka ett e-mail till:
(glöm inte att skriva ditt namn och din adress så att vi kan skicka priset till dig)

pcgames@intertec.se
med ärenderaden:
Ghost Recon-tävling

Vinnare av **RED FACTION** spel, T-shirts och posters i nr 10/2001 blev Clas Johansson ● Björn Saudberg ● Erik Lundmark ● Daniel Gallone ● Conny Johansson ● Mikael Englund ● Erik Thunholm ● Alexander Törnros ● Kritoffer Larsson ● Christoffer Rudolf ● Johan Person ● Marcus Dahlqvist ● Ted Gustavsson ● Rikard Johansson ● Fredrik Andersen ● Isak Christensen ● Johan Tornensis ● Jan Ciato Hermansen ● Fredrik With Pettersen ● Olav Vatna Selväg ● Filip M. Wennerød ● Eirik Stubmo ● Arild Tvedt ● Stian Igelvik ● Eivind Søgaard ● Stian Berg Rødal ● Kurt Alexander ● Frank Norom ● Tommy Valberg ● Eirik Thysse Westad ● Karsten M. Ibsen ● Ken V. Nielsen ● Michael Andersen ● Thomas Østergaard ● Emil Larsen ● Thomas Bærentzen ● Kasper Jacobsen ● Elisa Christiansen ● Finn Jensen ● Nicolaj Ortmeyer ● Kristian Schmidt ● Lukas Jørgensen ● Carl Fredrik Wibroe ● Simon Stoltze ● Asbjørn Dragsberg

incite PC Games
Chefredaktör: Søren Prien
Redaktörer: Steen Bachmann, Michael Broström
Redaktionssekreterare: Jesper Melgaard, Thorstein Carlskov
Layoutchef: Gitte Solomon
Layout: Jan Jørgensen
Produktion: Lone Thiis
Administration: Julie Vestergaard

incite PC Games utges av:
Bonnier Computec AS, Nils Hansens vei 13, p.b. 6320, Etterstad, N-0604 Oslo

KONTAKT:

Redaktionen
pcgames@intertec.se
Frågor om tidningen och insändare till *Brevlådan* och *Verkstaden* skickas till redaktionen. Redaktionen svarar inte på frågor om spel och hardware. Redaktionen kan inte hållas ansvariga för eventuella fel i tidningen eller på CD-ROM-skivorna.

incite PC Games
Erlandsliden 15
302 41 Halmstad
Telefon: 08-555 454 48
Fax: 08-555 454 50

www.incite.nu

Hotline
08-210092@swipnet.se
incite PC Games hotline besvarar tekniska frågor om installation av demo-CD och fullversionsspel. Hotline kan dock bara hjälpa till i frågor som rör tidningens CD-ROM.

Hotline kan också kontaktas på onsdagar mellan 18.00 och 22.00 på telefon:
08-21 00 92

Prenumeration
kundtjanst@bp.bonnier.dk
Frågor om prenumerationer och leverans av tidningen.

incite PC Games
c/o Bonniers Kundtjänst
205 50 Malmö
Telefon: 08-555 454 48
Fax: 08-555 454 50

Du kan också skicka en skriftlig beställning på ett vykort till adressen ovan.

Tidningen levereras löpande och bara så länge som du vill ha den hemskickad.

Annonskontakt
info@blendow.se
Blendow Marketing AB
Positionen 102
Hangövägen 29, 2 tr
115 74 Stockholm
Telefon: 08-566 364 00
Fax: 08-566 364 99

Incite PC Games kommer ut en gång i månaden. Prenumerationspriset kr. 52:00 gäller med reservation för moms- och prisändringar.

Material från incite PC Games får bara citeras om källan anges.

Tryck: Stibo Graphic
ISSN: 1501-8997

Delar av materialet produceras i samarbete med Computec i USA, Frankrike, England och Tyskland

nästa nummer

Årets största och mest imponerande artikel. incite PC Games presenterar:

SANNINGEN OM DE 50 BÄSTA SPELEN FRÅN 2001!

COMMAND & CONQUER RENEGADE

VI HAR SKRIVIT, SKRIVIT OCH SKRIVIT OM DET. DET HAR BLIVIT UPPSKJUTET, UPPSKJUTET OCH UPPSKJUTET. NU ÄR DET HÄR. VI RECENSERAR DET I NÄSTA NUMMER. DET BLIR BRA. DET ÄR VI SÄKRA PÅ. DET HETER C&C: RENEGADE.

GRATTIS!

Vinnare av en komplett Fujitsu Siemens speldator blev:

Danmark: Flemming Christensen, Roskilde

Sverige: Erik Lundmark, Svenljunga

GHOST RECON

DEMO PÅ CD:N

HARDWARE:

Gladiac 721

Elsa Gladiac 721 TV-out har bättre kylning än en vanlig japansk 1000-kubiks motorcykel. Vi testar kortet som är en våt dröm för överklockare

VI TESTAR

- Pioneer DVR-A03 DVD-brännare
- ... och fler aktuella prylar



want some?

RETURN TO CASTLE

Wolfenstein™

Find out how to get some of the hottest game of the year at www.castlewolfenstein.com

id™

gray matter STUDIOS

15





ACTIVISION®

RETURN TO CASTLE

Wolfenstein

